



http://www.gamecenter.ru

# Mega GAME

Более **120**  
игр в номере

Теперь наш  
журнал в Internet-  
магазине  
[www.bolero.ru](http://www.bolero.ru)  
По всей России!  
стр. 8

## PREVIEW

Republic:  
The Revolution

Independence War 2:  
The Edge of Chaos

Neverwinter Nights

Throne of Darkness

И еще десяток игр

**ПОЛНОЕ  
ПРОХОЖДЕНИЕ!**

**MDK 2  
Messiah**

**Diablo II**

**Shogun: Total War**

**Vampire: The Masquerade — Redemption**

ISSN 1560-988X



9 771560 988008 >



**Тест винчестеров**

Кто на свете всех быстрее?

**Новые игровые приставки**

Все больше наворотов...



# КОМПЬЮТЕР



**СПРАШИВАЙТЕ  
В МАГАЗИНАХ «ФОРМОЗА»**



# ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ИГРОКОВ



pentium® III

Логотипы Intel Inside и Pentium являются  
зарегистрированными товарными знаками  
Intel Corporation



# Вы можете приобрести компьютер **teen**

по следующим адресам:

## **ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ**

Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57  
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

## **ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ**

Ст. м. "Академическая", ул. Профсоюзная, д. 1  
(095) 124-22-78, 129-60-28

## **ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ**

Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21  
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

## **ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ**

Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А  
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

## **ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ**

Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7  
(095) 946-17-56, 946-17-71

## **ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО**

Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1  
(095) 330-13-01, 330-13-12,  
330-13-22, 330-24-34, 330-27-67

## **ФОРМОЗА-ВДНХ** (платф. ЯУЗА)

Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9  
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

## **ФОРМОЗА-ВВЦ**

Ст. м. "ВДНХ", ВВЦ (50 м от центр. входа)  
(095) 216-15-12, 216-12-36

## **ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ**

Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10  
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

## **ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК**

Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18  
(095) 369-75-44, 366-24-48

## **ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД**

Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2  
(095) 926-24-52, 728-40-04

## **ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ**

Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7  
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

## **ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ**

Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2  
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

## **ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ**

Ст. м. "Текстильщики", ул. Окская, д. 2  
(095) 173-07021, 177-25-12

## **ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ**

Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36  
(095) 956-27-70

## **ФОРМОЗА-ОРЕХОВО**

Ст. м. "Домодедовская", ул. Генерала Белова, д. 4  
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

## **ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА**

Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21  
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

## **ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ**

Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15  
(095) 164-96-92, 164-96-51

## **ФОРМОЗА-Улица 1905 года**

Ст. м. "Улица 1905 года",  
ул. Мантулинская, д. 2,  
(095) 205-35-24, 205-36-66

## **ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ**

Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а  
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

КОМПЬЮТЕРЫ **teen** НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

**F645H** INTEL® Pentium® III processor 450MHz

**F660H** INTEL® Pentium® III processor 600MHz



КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ИГРОКОВ

# teen



## ТВОЙ ПРОРЫВ В ИНТЕРНЕТ

КОМПЬЮТЕРЫ **teen** НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

F645H INTEL® Pentium® III processor 450MHz

F660H INTEL® Pentium® III processor 600MHz



pentium® ///

Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation



**10-23 — 30 ДНЕЙ**  
**НА ЛИНИИ ОГНЯ**

июнь

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

- 12 Earth 2150 будет иметь несколько продолжений  
Редактор трасс для Motocross Madness 2  
Eidos будет издавать Timeline
- 13 «Эволюция джипов» завершится в сентябре  
Онлайновый День Независимости
- 14 Почти сделка века

**18-19 А у нас... А у них...**



**24** Игрок

**Любовь к морю и пиву**

«Акелла» промахивается редко



**26**

**Предварительный  
Просмотр**

- 27 Clive Barker's Undying
- 30 Battle Realms
- 34 Tropico
- 36 Throne of Darkness
- 39 Republic: The Revolution
- 42 Halo
- 45 Big World
- 48 Star Wars:  
Super Bombad Racing
- 50 Neverwinter Nights
- 53 Independence War 2:  
The Edge of Chaos
- 55 Giants: Citizen Kabuto

**58** Коктейль

**Этот безумный текстовый мир**

В MUD'ах надо думать головой

**65 Shogun: Total War**

**69 Diablo 2**

**74 VAMPIRE:  
THE MASQUERADE - REDEMPTION**

**79 MDK2**

**MEGA**





204

Ящик для  
Мусора



КОМИКС!  
194



207

Игры в  
моей жизни

84

Стенка на стенку

Битвы в он-  
лайнном космосе

[Star Control:  
Time Warp]

88

Красота

Красота весом  
в шесть мегабайт

[Defense  
Commander]



90

ОБОЙМА

92 VIETNAM: BLACK OPS

94 BEACH HEAD 2000

96 GROUND CONTROL

99 METAL FATIGUE

102 ЗЕМЛЯ 2150.

ВОЙНА МИРОВ

107 COMBAT MISSIONS

110 SOULBRINGER

113 THE TAINTED

116 THE LONGEST JOURNEY

119 ИГРОВАЯ МАТРИЦА

121 FLW PROFESSIONAL

BASS TOURNAMENT 2000

124

Мои виртуальные  
похождения

Кабак меж Миров

Август 1917-го: баттлтехы Кланов  
наступают на Питер...



132

Бестолковые рейтинги

Вот и вас посчитали!

Рейтинг игроков

138

Mission Possible

139 Как стать  
Мессией

[Messiah]



146

Руководство по  
отпору космичес-  
ким агрессорам

[MDK 2]



160

Игры, любимые народом

Шестьдесят лет  
в Танке

[Steel Panthers]



164

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

165

ТЕСТ ВИНЧЕСТЕРОВ

Кто на свете всех быстрее?

174

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Самая модная технология синтеза 3D

178

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Ассорти анонсов

180

ОБЗОР ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

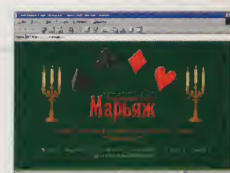
Они уже выходят в Internet...

190

Internet для геймера

Преферанс в Сети

Виртуальный карточный столик





**Н**а днях к нам в дорогую редакцию позвонил капитан Врунгель. «Новое,— сообщил он,— это хорошо забытое старое!» И отключился.

К чему бы это, задумалась дорогая редакция. Да сыр во рту держала. Надо сказать, капитан Врунгель нечасто радует нас своими новостями. С тех пор, как они с Немо ушли на дно искать документальные следы пребывания там Юрия Гагарина (скрывавшегося, как вы помните, от царской охраны), на связь их подлодка выходила крайне редко.

Впрочем, коллективный разум у нас в редакции силен, и потому смысл шифровки мы поняли быстро. Вот, посмотрите на нынешние мегахиты! Diablo II — это хорошо забытая Diablo. MDK 2 — это хорошо забытая MDK. Shogun — это хорошо забытая... эээ... Ну, например, Dark Omen. A Vampire — это хорошо забытая... опять Diablo. В итоге Diablo удостоивается почетного звания Дважды Хорошо Забытой игрушки, следовательно, суперновинки года.

Думаете, это все? Как бы не так! По поводу «Дьяблы» разработчики страдают просто каким-то хроническим склерозом. Вон героические парни из Click Entertainment тоже умудрились ее хорошенько подзабыть. Один из них, кстати, имеет прямое отношение к самой Diablo, потому ему пришлось долго биться головой о стену, чтобы раз и навсегда забыть даже буквы из ее названия... В итоге пожалуйста: суперновинка, хорошо забытая (трижды за этот номер MegaGame!) «Дьябла» в китайском флаконе.

И вот к какому выводу мы пришли: настоящий гейм-дизайнер обязательно должен страдать расстройством памяти! Притом хроническим. Потому что как же иначе новые игрушки сделать можно? Приходит, допустим, Сидор Васильев в какую контору, разработчиком наниматься. Его с порога прямо спрашивают:

— «Дьяблу» знаешь?

— Не-а!

— Что так?

— Забыл!

— А «Варкрафт» знаешь?

— Черт, вроде и играл когда-то, но ну ничегошеньки не помню! Хотя уберите!

— Ну а хотя бы «Кваку» любую помнишь немножечко?

— Нет! Не помню! У меня вот справка из диспансера имеется, склероза у хронический!

— А так бы сразу и сказал. Проходи, дорогой, ты нам годишься.

Вот так вот и делаются теперь игрушки. Что поделаешь: народная мудрость не врет. Новое — это хорошо забытое старое...

Шеф-редактор Владимир Зайковский  
Технический директор Денис Еремин  
Издатель Станислав Баталов

Главный редактор Дмитрий Резников  
sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва  
абонентский ящик 101  
(095) 232-0340  
232-0341  
232-0331

Петр Давыдов  
pdavydov@gamecenter.ru  
Алексей Котко  
kotko@gamecenter.ru  
Петр Курков  
выпускающий редактор  
Данила Матвеев  
matveev@gamecenter.ru  
Людмила Орлова  
lorlova@gamecenter.ru  
Николай Скоков  
nick@subnet.ru

Литературная редакция  
Сергей Котов  
(руководитель)  
Татьяна Аверьянова  
Ольга Гулякова  
Ольга Дмитриевская  
Людмила Колобова  
Людмила Коломийцева  
Наталья Савельева

Дизайн и верстка  
Антон Коркин  
Лейла Беншуша  
Наталья Долгая  
Сергей Барабанщиков  
Павел Кондратович  
Андрей Маркин  
Сергей Радионов  
Сергей Тимонов  
(обложка)

Фотограф Андрей Давыдов

Предпечатная подготовка Репроцентр РА «Фантазия»

Отдел по развитию бизнеса  
Ольга Селихова  
(директор)  
oselihova@subnet.ru  
(095) 758-26-58

Рекламная служба  
Светлана Биневская  
(руководитель)  
Наталья Донская  
(095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения  
Борис Балакирев  
(руководитель)  
Александр Ермолаев  
(095) 234-9811  
(095) 273-65-60

Цена свободная

Учредитель —  
ООО «Рекламное  
агентство «Фантазия»  
Отпечатано в типографии  
«Алмаз-Пресс»  
тел. (095) 253-8051, 253-8214,  
253-8045, 785-2999



АЛМАЗ  
ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати  
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года  
Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся  
в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения  
редакции.  
Редакция не несет ответственность за содержание рекламных  
материалов.

## Список игр, упоминаемых в номере

Age of Sail II	24	Giants: Citizen Kabuto	55	Soulbringer	110
Age of Wonders	158	Grand Prix 3	15, 19	SpecOps 2 (patch)	14
Army Men: World War	159	Ground Control	96, 158	Star Control: Time Warp	84
Battle Realms	30	Half-Life (patch)	13	Star Wars:	
Beach Head 2000	94	Halo	42	Super Bombad Racing	48
Big World	45	Hexadome	13	Starship Creator: Warp 2	14
Black&White	15	Homeworld: Cataclysm	19	Steel Panthers	161
Chicken Run FunPack	16	ID4 Online	13	Sydney 2000	19
Clive Barker's Undying	27	In Cold Blood	18	Tainted, The	113
Combat Missions	107	Independence War 2:		Tanks	160
Crusaders of Might & Magic	159	The Edge of Chaos	53	Throne of Darkness	36
Daikatana	158	Longest Journey, The	116	Timeline	12
Defense Commander	88	Marathon	17	Tribes 2	133
Deus Ex	158	Messiah	139	Tropico	34
Diablo II	69	MDK 2	79, 146, 159	Vampire: The Masquerade —	
Duke Nukem Forever	17	MechWarrior 4: Vengeance	14	Redemption	74, 158
Dweep Gold	13	Metal Fatigue	99	Vietnam: Black Ops	92
Earth 2150	159	Motocross Madness 2 (editor)	12	Wheel of Time	159
Earth 2150:		Neverwinter Nights	50		
The Moon Project	12	Oni	16	Дальнобойщики 3	18
Empire of Ants	16	Open Tennis 2000	13	Два Мира	18
Fallout II	25	PGA Championship Golf 2000	13	Земля 2150. Война Миров	102
Fighter Ace II (update)	16	Project IGI, The	17	Ил-2 Штурмовик	13
FLW Professional Bass		Republic: The Revolution	39	Игровая Матрица	119
Tournament	121	Quake	133	Корсары	24
Fly! (add-on)	16	Shogun: Total War	65, 159	Пластилиновый сон	13
Flying Heroes	158	Siege of Avalon	17	Самозонки	13
Freelancer	16	Soldier of Fortune	15		

## Реклама в номере

1С	4 полоса обложки
Компьютер TEEN	2 полоса обложки с отворотом и стр. 1
Компьютер TEEN station	стр. 7
Ладога	стр. 193
Подводная лодка	стр. 137
Формоза	стр. 104-105
Cityline	стр. 191
Dina Victoria	стр. 208 и 3 полоса обложки
Fujitsu	стр. 63
Lucky Star	стр. 173
Samsung	стр. 5
www.submarine.ru	стр. 33
X-Ring	стр. 183, 185



# Там, где образ обретает четкость



## DYNAFLAT™

Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT один из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.

Мониторы SyncMaster 700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

### SyncMaster 700 IFT/900 IFT



**Эргономичный дизайн** монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



Удобная, эргономичная выдвижная панель настройки.



**Теневая маска** с горизонтальным шагом 0.20 мм позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



**Антистатическое и антибликовое покрытие** Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



**Оптимизированная форма** внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



**Электронно-лучевая пушка** SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

## Плоская форма

### Физическая и визуальная плоскость

Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта волнущести при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

### Высокий уровень яркости

DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

## Цвет

### Замечательная чистота цвета

Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

### Теневая маска

Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

## Удобство

### Управление цветом

Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

### Совершенное изображение

Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы.

### Безопасность

Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO'95, TCO'99, Blue Angel.



Офис компании Samsung Электроникс РУС в Москве: [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru)

Покупайте у партнеров SAMSUNG

**Фирменный магазин** 208 1654, 211 0166, 110 4873; **Формоза** 234 2164; X-Ring 978 2602, 719 9580; **Олди** 232 3009; **Роско** 213 8001; **СПИШК** 745 2999; **НИКС** 216 7001; **Парля** 742 5000, 742 4000; **Ф-Центр** 472 6401; **R&K** 230 6350; **Валга** 299 5756; **Elko** 234 9939; **Вист** 159 4001; **Лизард** 490 6536; **Corvette** 369 0694; **Inel** 742 6436; **Сатурн** 148 9461; **Техмаркет Компьютерс** 214 2121; **SMS** 956 1225; **Деникин** 913 3959; **M.Video** 921 0353; **Desten Computers** 195 0239; **Almer** 261 7129; **Серебряная Лаборатория** 784 6490; **Кит** 181 3539; **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016; **CONCOM** 320 9080; **Ладога** 325 8202; **Мир Техники** 325 0730, 327 5828, 325 4380; **IVC-CHS** 329 3673; **MT Компьютерс** 186 9590; **Алекс** 110 1313; **Хи-квадрат** 325 7187, 327 6545; **RAMES** 277 8686; **KEY** 325 3216; **Aura Computers** 248 8390, 325 6920; **Партия Балтика** 296 8094; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; **Квеста** 33 2407; **Адитон** 28 5453; **МультиЦентр** 53 4444; **Волгоград (8442)** Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111; **Вист-Дон** 63 5430; **Микро Системс** 63 5777; **Зенит** 38 6565; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541; **Трэйд Мастер** 55 5040; **Компьютерные системы** 55 9994; **Окей** 60 1144; **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789; **Владос** 92 2291; **Новороссийск (27)** Владос 22 6442; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; **Юст** 30 1674; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868; **Парад** 22 5583; **Челябинск (3512)** EMS 60 2057; **Оренбург (3532)** Мехатроника 98 0757; **Иркутск (3952)** Анком 51 0510; **Омск (3812)** Вист 54 4384; **Надежда** 31 5658; **Томск (3822)** Intant 41 5234; **Элекс-ком** 72 7240; **Ижевск (3412)** Элми 23 2026; **Тула (0872)** Вист 30 5100; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Рязань (0912)** Комис 24 1070; **Казань (8432)** Абак 76 9559; **Мэлт** 64 2584; **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303; **Самара (8452)** Прага 16 3287; **Ламберт** 32 6104; **Такт-Софт** 99 3575; **Тольятти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; **Альба** 22 9453; **Томь (3452)** Компех 46 6594; **Уфа (3472)** Форте 35 8914; **Империал** 53 4222; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33 605; **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587; **Налодка (4236)** EPSI 64 6680; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; **Владтехно** 26 8187; **Саранск (8342)** Фадиг 17 0858; **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777; **Владимир (0922)** Кант 32 6080; **Орел (0852)** Тонн 47 2482; **Пермь (3422)** ИВС 46 6594; **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361

SAMSUNG

ELECTRONICS





# СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

## ДемOVERсии

...Журнал у нас большой, но все же не резиновый. Однако это — дело поправимое, если есть CD. В разделе **ДЕМО** можно ознакомиться с демOVERсиями тех игрушек, которых в этом номере нет, но познакомиться с ними стоит.

**Flying Heroes**

**Gubble Buggy Racer**

**Motocross Madness 2**

**Starlancer**

**F1 World Grand Prix**

**Terminus**

**Traitor's Gate**



## Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

**Ground Control** ..... v1008

**C&C: Tiberiam Sun** ..... v2.03

**Diablo II** ..... v1.01

**Soldier of Fortune** ..... v1.05

**Rainbow Six: RS-UOP** ..... v2.51b

**Carnivores 2** ..... v1.1

**Messiah** ..... v0.2

## CHEATS

## Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

**HS Cleandisk**

**Web resume writer**

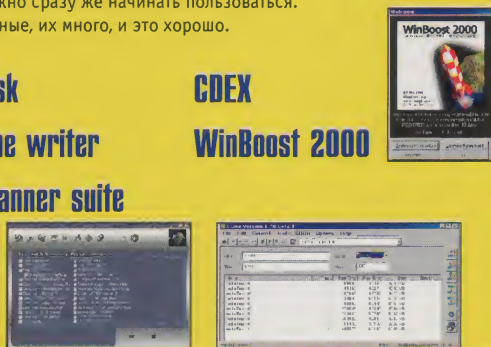
**Netview scanner suite**

**Panic**

**MyCPU**

**CDEX**

**WinBoost 2000**



## Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

**Arcanum**

**Empire Earth**

**Aquarius**

**Clue! 2: City of Darkness**

**Wizards & Warriors**

**Flash Point: 1985 Status Quo**



## Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

## Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95



FORMOZA®

НОВЫЙ

teen

компьютер  
для настоящих  
игроков

station

Процессор	Intel® Pentium®III 850 MHz
Материнская плата	MB Intel i810E D810EMO
Оперативная память	128Mb PC100
Жесткий диск	IDE 20Gb IBM
CD/DVD ROM	12x DVD Hitachi
Дисковод	LS-120 2x Panasonic
Видеокарта	on board i810
Звуковая карта	on board PCI 128 Creative
Сетевая карта	on board 10/100 Intel 82559
Модем	PCI 56K
Cooler	FC PGA
Корпус	Flex ATX
Монитор	RoverScan

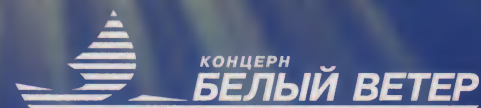
на базе самого  
современного  
стандарта от INTEL®

**Flex ATX**



только в магазинах  
«Белый Ветер»

ул. Никольская, 10/2	928-7392
Ленинский пр., 66	135-0006
ул. Маршала Бирюзова, 12	198-6023
ГУМ, 3-я линия	929-3159





наш почтовый подписной индекс

**40888**

максимально **доступно** —

максимально **информативно**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ

«ПОДВОДНАЯ ЛОДКА»

И «MEGAGAME»

**ПРОДОЛЖАЕТСЯ!**



**В**се подписавшиеся через редакцию на журналы «MEGAGAME» или «Подводная лодка» становятся участниками конкурса.

Среди призов:

**ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР,**

лицензионные игры,  
мониторы, видео-  
и аудиокарты,  
CD-ROMы и ВСЕ ТАКОЕ...

Стоимость одного номера по подписке через редакцию с CD с доставкой 60 руб., без CD — 50 руб.

Подписка на каждые 3 месяца позволяет один раз участвовать в конкурсе.

По подписке журнал обойдется Вам дешевле, чем в розницу.

Данные цены действительны только до 31 августа.

Теперь наш журнал в интернет-магазине [www.bolero.ru](http://www.bolero.ru) По всей России

**[www.gamecenter.ru](http://www.gamecenter.ru)**

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ  
Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



# Для оформления подписки через редакцию необходимо:

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва  
Магазин мелкооптовой торговли  
ООО «Фантазия»  
4-й Сыромятнический пер., 3/5,  
тел. 917-22-47  
«Логос-М»  
Спорткомплекс «Олимпийский»  
(мелкооптовый рынок печатной продукции)  
Олимпийский пр-т, 16  
«ОДА»  
«Экто-пресс»  
«Пресса»  
«Пресса-М»  
«Роспресс»  
«М-Пресс»  
«Метрополитеновец»  
«Артисс»  
«Горизонт-пресс»  
«Центр прессы»  
«Титул-пресс»  
«Метропресс»  
«Библио-Глобус»  
Москва, ул. Мясницкая, 6  
«Дом Технической Книги»  
«Дом компьютерной книги»  
Ленинский пр-т, 40  
«Московский Запад АП»  
«Южное АП»  
«Экополис»  
«Мир прессы»  
«Северное АП»  
Архангельск  
ООО «Пресса»  
Владимир  
ООО «КП-Владимир»  
Волгоград  
«Союзпечать»  
Воронеж  
«Сегодня-Пресс-Воронеж»  
Дмитровград  
ОАО «Агентство Роспечать»  
Екатеринбург  
«Интерпресс»  
«У-Фактория»  
Йошкар-Ола  
ООО «Паченыш-Оса»  
Казань  
ООО «Ва-Банк пресс»  
Калининград  
ООО «КП-Калининград»  
Краснодар  
ООО РА «КП-Кубань»  
Нижегород  
ООО Агентство «Роспечать»  
«Шанс-Пресс»  
«ТД-Пресс»  
Новосибирск  
ЗАО АРП «ФРАМ»  
Сибирское агентство «Экспресс»  
Ростов-на-Дону  
«КП-Ростов»  
Санкт-Петербург  
Альтернативная служба подписки  
«Петербург Экспресс»  
ул. Таллинская, д. 6-в  
тел.: (812) 325-0925  
Саратов  
«Роспечать»  
Сыктывкар  
ТЦ «Содействие»  
Балтия  
«За рубежом Сервис»  
Израиль  
«Союзпечать»

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или по факсу **273-6560** не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

## Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»  
ИНН №7710152963  
Р/с 40702810700000001078  
в КБ «Рублевский», филиал «Гостиный Двор»  
К/с 30101810400000000218  
БИК 044652218  
Юридический адрес:  
125047, г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

### 1 Перечисление через Сбербанк:

заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

### 2 Почтовый перевод:

за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Вы можете получать наши журналы «MegaGame» и «Подводная лодка» **с бесплатной доставкой на дом**

в течение четырех рабочих дней, сделав заказ по телефонам:

**273-65-60, 728-40-93**

Журнал	Цена
«MegaGame» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	55 руб.

## Бланк заказа (ксерокопии действительны)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_  
(подписчика или ответственного лица в организациях)

Название организации \_\_\_\_\_ Почтовый индекс \_\_\_\_\_

Почтовый адрес: \_\_\_\_\_  
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)

Срок подписки \_\_\_\_\_ месяцев начиная с \_\_\_\_\_ 2000 г. Кол-во комплектов \_\_\_\_\_

«MegaGame»	«MegaGame» + CD
На 3 мес. — 150 руб. <input type="checkbox"/>	На 3 мес. — 180 руб. <input type="checkbox"/>
На 6 мес. — 300 руб. <input type="checkbox"/>	На 6 мес. — 360 руб. <input type="checkbox"/>

Цены действительны до 31.07.2000 г.

Прилагаю квитанцию об оплате № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2000 г.

Телефон \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_



# 30 ДНЕЙ

## НА ЛИНИИ ОГНЯ



**З**дравствуйте, меггеймеры! На дворе лето, за окном гроза, перед окном душно. Проливной дождь полностью потушил линию огня и размыл ее следы. Этому, кстати, немало поспособствовали издатели с разработчиками. Выпустив пару на шумевших игр, они впали в состояние полнейшей стагнации и, похоже, до конца лета не собираются из него выходить. Говоря о последних громких релизах, нельзя не вспомнить Diablo II, которая порадовала нас своим появлением после долгого и томительного ожидания. Еще до выхода в свет, она вызывала неоднозначные оценки. Один из наших сотрудников по совместительству являлся бета-тестером и всячески оную игру тестировал. На этом этапе ознакомления с Diablo II игрушка была забракована самым позорнейшим образом. Все, кто хоть что-то понимал в компьютерных играх, отозвались о тестовой версии крайне негативно, причислили ее к «позавчерашнему дню игровой индустрии» и в целом сошлись на том, что долгожданный релиз не стоит не только двух лет нетерпеливых ожиданий, но и выведенного яйца. Как ни странно, но те же люди (не все, конечно), ознакомившись с полной версией, кардинально поменяли свое мнение. Внезапно ими была замечена «потрясающая играбельность очередного творения Blizzard». Правда, нельзя не сказать о многих графических и технологических недостатках Diablo II; но, опять же по словам очевидцев, все изъяны более чем компенсированы продуманным gameplay'ем и перестают бросаться в глаза после нескольких минут игры.

Однако и сейчас осталась масса скептиков, которые утверждают, что Blizzard по второму разу хочет поиметь много денег за то, что было выпущено несколько лет назад. Такая вот она Diablo II неоднозначная. На этом вступительную статью считаю законченной и предлагаю вам перейти к чтению собственно новостей.



# июль

	<b>8</b> Где-то в середине месяца должна была появиться в продаже операционная система Windows: Millennium Edition. Представители Microsoft полны оптимизма.	<b>16</b> Mattel Interactive объявила приблизительные сроки релиза Silent Hunter II. Игра выйдет в свет в четвертом квартале.	<b>24</b> В этот день вышла игрушка Submarine Titans — еще один долгострой от одного из австралийских разработчиков.
<b>1</b> Нельзя не отметить тот факт, что наконец вышла долгожданная игра Diablo II.	<b>9</b> Компания Eidos открыла официальный сайт ( <a href="http://www.eidosinteractive.com/hitman">http://www.eidosinteractive.com/hitman</a> ) игрушки Hitman: Codename 47.	<b>17</b> На сайте проекта Giants ( <a href="http://www.interplay.com/giants/index1.html">http://www.interplay.com/giants/index1.html</a> ) компании Interplay произошло обновление, в результате чего там появилось, помимо прочего, несколько видеороликов.	<b>25</b> Кристина Агилера — поп-звезда, получившая премию «Гремми», — будет принимать участие в создании компьютерной игры Follow Your Dreams.
<b>2</b> Фирма Ritual Entertainment опровергла слухи о сиквеле игры Heavy Metal FAKK 2, которые она же и распустила накануне. Ради справедливости стоит отметить, что на момент написания не вышла даже сама игра.	<b>10</b> Новая версия патча (1.008) для игры Ground Control выпущена компанией Sierra ( <a href="http://www.sierrastudios.com">www.sierrastudios.com</a> ).	<b>18</b> Стало известно, что некоторые из разработчиков игры MechWarrior образовали компанию Savage Entertainment.	<b>26</b> Компания Empire Interactive готовит к выпуску игру Enemy Engaged, которая должна выйти в конце месяца.
<b>3</b> Ассоциация GAMA (Game Manufacturers Association) проводит опрос с целью выявления лучшей игры прошлого года. Вот претенденты: Quake III, UT, Everquest и BG: Tales of the Sword Coast.	<b>11</b> Есть информация, что игрушка Oni появится в октябре. В роли издателя PC-версии выступит компания Gathering of Developers.	<b>19</b> Acclaim объединилась с производителем мотоциклов Dcati, который будет активно способствовать созданию мотоциклетного симулятора.	<b>27</b> Компании Steve Jackson Games, Electronic Arts и Firaxis Games достигли соглашения о производстве игры жанра RPG no Sid Meier's Alpha Centauri.
<b>4</b> Take 2 лицензировала игровой движок Halo для двух своих проектов. Также стало известно, что игра Oni выйдет в свет в октябре.	<b>12</b> По сообщению Shrapnel Games ( <a href="http://www.shrapnel-games.com">www.shrapnel-games.com</a> ), вышел add-on для игры Horse and Musket.	<b>20</b> Арнольд Шварценеггер подписал контракт на съемки в очередной серии боевика «Терминатор». По фильму будет сделана компьютерная игра.	<b>28</b> Talonsoft объявила о выпуске бесплатного сценария для воргейма East Front II. Скачать его можно отсюда: <a href="ftp://ftp.talonsoft.com/pub/east-front2/eastfront2-scenario2.zip">ftp://ftp.talonsoft.com/pub/east-front2/eastfront2-scenario2.zip</a> .
<b>5</b> Корпорация Microsoft покупает разработчика Bungie Software, известного созданием стратегических игр Marathon и Myth.	<b>13</b> Фигурки персонажей Diablo II уже можно купить в американских магазинах. Blizzard таким образом решила немного подзаработать.	<b>21</b> Компания Talonsoft открыла официальный сайт игрушки Age of Sail II ( <a href="http://www.akella.com/aos2/engl/aos2intro.htm">http://www.akella.com/aos2/engl/aos2intro.htm</a> ).	<b>29</b> Должна появиться в продаже игрушка Metal Fatigue от фирмы Take 2 Interactive.
<b>6</b> Французская компания Kalisto Entertainment приобрела американского разработчика Daylight Productions, известного такой игрой, как Swamp Buggy Racing.	<b>14</b> Корпорация Microsoft открыла сайт одной из своих готовящихся игр Crimson Skies ( <a href="http://www.microsoft.com/games/crimsonskies">http://www.microsoft.com/games/crimsonskies</a> ).	<b>22</b> Появился новый автомобиль для игры Need For Speed: Porsche Unleashed, который можно скачать с сайта <a href="http://www.needforspeed.com">www.needforspeed.com</a> .	<b>30</b> С этого дня можете заходить на сайт expansion'a игры Age of Empires II. Вот его адрес: <a href="http://www.microsoft.com/games/conquerors/">http://www.microsoft.com/games/conquerors/</a> .
<b>7</b> Компания AMD анонсировала новую недорогую линейку процессоров под названием Duron.	<b>15</b> Команда разработчиков, участвовавших в создании игры Evolve, создала новую фирму под названием Synaptic Soup.	<b>23</b> Вышла бета очередной версии (6.6) известного мода для игры Half-Life, которая называется Counter Strike. Ищите его здесь — <a href="http://www.counter-strike.net">http://www.counter-strike.net</a> .	<b>31</b> В последний день июля ничего не случилось, будем надеяться, что в августе разработчики и издатели проявят большую активность.



# Earth 2150

## Бюджет иметь несколько продолжений

**К**омпания Torware обнародовала некоторые планы относительно дальнейшего развития игрушки Earth 2150. Например, было сказано, что появится несколько игр, основанных на этом хите, которые дадут мощный толчок для развития жанра стратегий реального времени. Первой игрой станет The Moon Project, которая наравне с некоторыми другими проектами увидит свет уже в сентябре этого года. Сюжет неразрывно связан с событиями Earth 2150. Действия будут происходить в то же самое время, в 2150 году, помнясь только место боев. В то время как Lunar Corporation, Eurasian Empire и United Civilized States ведут упорнейшие бои на территории нашей планеты, на Луне ученые затеяли секретные исследования. Группировка UCS загадочным способом узнала о ведущихся разработках, проводимых корпорацией Lunar и всерьез ими заинтересовалась.



В разведывательных целях на Луну были посланы военизированные подразделения. Создатели уже поделились первыми картинками из будущей игры, которая создается с использованием графического движка из



Earth 2150. Фирма Talonsoft анонсировала еще два продукта, которые тоже выйдут в свет в сентябре, — World War III и Earth 3, правда, никакой информации по ним пока не предоставила. **MC**

# Редактор трасс для Motocross Madness 2

**К**омпании Microsoft и Rainbow Studios объявили о релизе весьма полезной программы — редакторе местности для мотоциклетного симулятора Motocross Madness 2. Программа имеет кодовое название Armadillo и уже лежит на официальном сайте игрушки ([www.microsoft.com/games/motocross2](http://www.microsoft.com/games/motocross2)). Редактор создавался фирмой Rainbow Studios с целью предоставить всем желающим возможность создавать уникальные трассы для мотокросса по собственному вкусу. Свежеспроектированные трассы сразу же можно будет снабдить декоративными и общественно-полезными примочками в виде трехмерных объектов. С использованием Armadillo вы получите возможность создавать трассы для следующих мотоциклетных событий: Baja, Enduro, Freestyle Stunts, Nationals и Supercross. Программа содержит большое количество препятствий, устанавливаемых на

трассе. Грамотно разместив их, вы добьетесь значительного усложнения маршрута. Armadillo не умеет создавать трехмерных моделей (и к лучшему, наверное), зато полностью совместим с 3D Studio



Мах. Если вы располагаете доступом к этой дорогостоящей программе, можете создать модель в ней, а затем с помощью редактора импортировать свое творение в Motocross Madness 2. **MC**



# Eidos бюджет издавать Timeline

**Ф**ирма Eidos Interactive официально объявила, что собирается издавать первый продукт компании Timeline Computer Entertainment — игру под названием Timeline. Персонажи, места и атмосфера заимствованы в литературном произведении Майкла Кричтона. Все это будет представлено разработчиками в виде трехмерного приключенческого мира. Другой интересный аспект Timeline — использование современной технологии LipSync, которая



детально прорисовывает всех персонажей во время их диалога между собой, из-за чего они выглядят очень реалистично. Отметим, что это может значительно улучшить графику и gameplay в игре жанра adventure, где основным элементом являются именно разговоры. У проекта уже есть официальный сайт ([www.timelineworlds.com](http://www.timelineworlds.com)), где можно получить всю доступную информацию. Он, правда, несколько перенасыщен графикой, но все равно информативен. **MC**



# «1С МУЛЬТИМЕДИА» ДЕЛИТСЯ ПЛАНАМИ

**Ф**ирма «1С» в июне провела в Турции семинар партнеров, среди которых оказалась и группа игровых журналистов. Мультимедийное подразделение «1С» показало нам кучу своих новых проектов, а также поделилось рядом планов.

Во-первых, мы наконец увидели работающий симулятор «Ил-2 Штурмовик». Игрушка от Maddox Games в мае произвела фурор на международной выставке E3, и грозит стать чуть ли не лучшим авиасимулятором всех времен и народов. Ждем — похоже, игра наконец приблизилась к финальной части разработки и выйдет осенью-зимой.

Во-вторых, нам в очередной раз показали «Проклятые Земли» (продолжение «Аллодов»). Об этом мы уже писали. Кроме этого, мы узнали о грядущем выходе «Века Парусов 2» и «Корсаров» от «Акеллы», о чем подробнее — в интервью. Вторые «Дальнобойщики», уже вышедшие по определенным причинам в США, у нас задерживаются до осени, так как разработчики хотят кое-что доделать. Кстати, уже ведутся работы над третьей частью этого симулятора.

Наконец, скоро увидят свет детская гоночная аркада с недетским названием «Самогонки» от KD Lab,

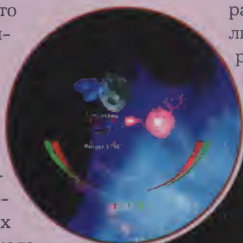
а также квест «Пластилиновый сон». Последний, навеянный замечательной игрушкой Neverhood, обещает стать весьма интересным продуктом. Кстати, в некотором будущем мы увидим также квесты про Волка и Зайца, так как «1С» купила права на использование персонажей мультфильма «Ну погоди!».

Обо всем этом более подробно — превью в ближайших номерах. **МГ**



## Онлайновый День Независимости

**Ф**ирма Mythic Entertainment анонсировала свою новую игру ID4 Online, которая представляет собой онлайн-космический action. Бета-тестирование началось в середине июля на сервере MothershipGames.com. В роли издателя новой игры выступит компания Centropolis. Загадочная аббревиатура ID в названии означает не что иное, как Independence Day — хитовый фильм-катастрофу, по которому и создается игрушка, а цифра 4, очевидно, содержит в себе намек на четвертое июля. ID4 Online предложит игрокам принять сторону либо инопланетных захватчиков, задумавших поработить землю, либо героических защитников нашей планеты из числа храбрейших землян. Как и в кино, у людей будет возможность разными способами заполучить продвинутой технологии, чтобы с ее помощью сконструировать космический корабль, способный уничтожить огромную базу противника. А наплодив целую кучу таких космолетов, можно составить неплохую конкуренцию инопланетянам и в воздушных боях. За-



хватчики тем временем дремать тоже не собираются. Обосновавшись на своих базах, они попытаются приземлиться на земную поверхность и получить контроль над основными городами нашей планеты. Бои будут иметь место в непосредственной близости от Земли, а также Луны и Марса. В каждой онлайн-разборке смогут принять участие до 20 человек, а количество таких матчей в любой момент времени не ограничено — создатели позаботились о мощности сервера. Полеты на космических кораблях будут происходить «от первого лица» с использованием стан-

дартного управления, применяющегося во всех космических симуляторах — корабль, управляемый игроком, может лететь в любом направлении в пространстве. Также обещается современный 3D-движок, поддерживающий графические акселераторы. **МГ**

### SHORT NEWS

- Вышел симулятор гольфа PGA Championship Golf 2000 от компании Sierra Sports. В игре наравне с синглом есть и мультиплеер.

- Появился патч к игре Half-Life, который включает в себя мод Team Fortress 1.5. Разработчики — компания Valve Software — выпустили несколько вариантов апдейта, для всех возможных версий игры.



- Компанией Cryo Interactive анонсирована игра Open Tennis 2000, которая к моменту выхода журнала уже должна появиться в продаже. В игрушку включены четыре крупнейших теннисных турнира.

- Прошло бета-тестирование онлайн-мультиплеерной стратегической игры, которая называется Hexadome (<http://hexadome.gameloft.com>). В ней необходимо вести боевые действия, а также попутно искать и захватывать источники энергии.

- Нельзя пропустить следующую новость, хоть к играм она и не имеет прямого отношения: суд США постановил разделить корпорацию Microsoft на две части — одна будет заниматься операционными системами, а другая — программным обеспечением. Билу Гейтсу запрещено иметь акции обеих компаний.

- Dexterity Software выпустила игрушку Dweep Gold, которая включает оригинальный puzzle Dweep и два официальных expansion'a. В «золотую» версию также вошел редактор уровней.

- Фирма Electronic Arts окончательно оставила свой проект Jane's Attack Squadron. В официальном сообщении по этому поводу сказано, что произошло это неприятное событие из-за закрытия Looking Glass Studios — разработчика этой игры.

- Компания 3Dfx близка к тому, чтобы объединиться с крупным производителем составных частей (core) графических чипов — фирмой Gigapixel. Окончательное решение этого вопроса должно было произойти в июле на собрании акционеров 3Dfx.



## SHORT NEWS

• *Irpa Vampire: The Masquerade — Redemption* вышла относительно недавно, но уже объявлено о скором релизе патча. Сейчас, когда вы читаете эти строки, он наверняка уже лежит где-нибудь в Сети.



• Открылся сайт игры *MechWarrior 4: Vengeance* ([www.microsoft.com/games/mechwarrior4](http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4)), о чем сообщала корпорация Microsoft. Там уже выложены первые скриншоты и даже видеоролики в формате AVI.

• Фирма Red Storm объявила о приостановке разработок игры *U.F.S. Vanguard*. Игра полностью потеряла свой приоритет для издателя, так как она полностью ориентирована на платформу PC.

• 3Dfx анонсировала всемирный релиз видеокарты *Voodoo 5500 AGP*. В связи с этим компания надеется восстановить свои позиции на рынке, которые она уступила фирме NVIDIA, выпустившей чипсет GeForce.

• В июле Westwood Studios должна выпустить *Nox Quest* — бесплатный продукт, который позволит добавить



в игру режим совместного прохождения миссий (Co-Op). Для этого будут созданы специальные уровни, а одновременное участие в игре смогут принять шесть человек.

• К достаточно старой игре *SpecOps 2* скоро должен появиться патч, полный новых возможностей. Закачивайте на официальный сайт игры ([www.specops2.com](http://www.specops2.com)), чтобы не пропустить момент, когда он выйдет.

• Simon&Schuster Interactive выпустила игру *Starship Creator: Warp 2*, которая является сиквелом к *Starship Creator Deluxe*.

# Почти сделка Века

Скажи мне, с кем у тебя контракт, и я скажу, кто ты. У Bungie вот уже как несколько недель контракт с тяжеловесной Microsoft. Сюрприз, сюрприз! Не знали? Для большинства сей факт также весьма продолжительное время оставался неизвестным.

Но обо всем по порядку и в хронологической последовательности. 16 июня, пятница: блаженное время для ньюсмейкера — новостей почти нет и, как оно обычно в подобные дни бывает, и не предвидится. Игровой Internet ждет заслуженного уик-энда и... не дожидается: как гром среди ясного неба проносится сообщение о том, что «софтверный гигант Microsoft покупает известного разработчика компьютерных игр Bungie Software». Кто, почему и за сколько проданся, дабы сообщить эту новость, — неизвестно. Вопросы «Что, зачем и каковы условия сделки?» также оставались открытыми.

Однако рабочая неделя ко времени появления столь интригующего сообщения закончилась, и, следовательно, ни у Bungie, ни у Microsoft (тем паче) насчет достоверности сей информации справиться было нельзя.



Интересный ракурс, заставляющий задуматься над вопросом, почему спасители человечества гораздо мельче своих супостатов.



В ожидании развития событий пролетели суббота и воскресенье, то есть достаточное количество времени, чтобы критики, аналитики и простые смертные геймеры смогли подумать о складывающейся ситуации...

19 июня, понедельник: «софтверный гигант» выпускает



увесистый пресс-релиз, где подтверждается приобретение компанией чикагской студии Bungie Software Products Corp., «являющейся лидером среди независимых разработчиков компьютерных и видео игр в жанре action». В прелюбопыт-





нейшем на первый взгляд документе написано много умных, взрослых и правильных слов, но все как-то не по делу: большая часть пресс-релиза уделяется не сделке, а новой консоли от Microsoft под названием Xbox. Возникает резонный вопрос «Почему?», на который Microsoft ответить не

красному Ferrari а-ля Джон Ромеро (John Romero), но потому, что на то были аж две очень серьезных причины. Во-первых, Microsoft, как выяснилось, захотела видеть именно Bungie в качестве «флагмана армады создателей игр» (естественно, под Xbox, хотя в открытую об этом заявить

постеснялись), а во-вторых, слишком уж тяжело небольшой чикагской фирме в последнее время держаться на плаву. Особенно после того, как серия Myth разошлась тиражом в миллион с лишним. Смахнем слезу умиления?

Дальше — больше: дети сетевого подземелья каким-то образом сумели добраться до одного из самых непосредственных участников сделки — Джейсона Джонса (Jason Jones), одного из основателей Bungie. Девелопер, в отличие от Дуга Зартмана, отвечал лаконично, шутил и вообще пытался говорить так, словно ничего особенного и не произошло. Обидно: все, что соизволил сообщить Джонс, мы уже слышали как из уст пресс-представителя Bungie, так и от самой Microsoft. Правда, многоуважаемый разработчик обязался написать ничего не понимающим, но оттого еще более близким и родным фанатам письмо, где в более ясной для понимания форме будет рассказано о планах Bungie на ближайшее будущее,



удосужилась. Из многокилобайтного детища PR-худесников ясно только одно: Bungie не теряет ни грамма своей независимости в составе подразделения MS Games, и одно только это было хорошо.

Через несколько часов после официального анонса появляется интервью с Дугом Зартманом (Doug Zartman), PR-менеджером Bungie, человеком, долженствующим знать все. Крепким орешком, надо признать, оказался этот Зартман: ответил на 14 заковыристых вопросов и почти ничего нового по сравнению с пресс-релизом от Microsoft не сообщил. Удосужился Зартман отметить лишь тот факт, что Bungie продается не потому, что каждому из сотрудников захотелось купить себе по



Marathon: умопомрачительный арт от Крэга Муллинса (Craig Mullins) — эстетам; качественный sci-fi — интеллектуалам.

## SHORT NEWS



• Ранее объявленное тестирование игры Battle Isle: The Androsia War не состоялось в намеченные сроки. Официальная причина — разработчикам срочно понадобилось внести изменения в графический интерфейс.

• Релиз кровавой стрелялки Soldier of Fortune от компании Raven оказался настолько успешным, что разработчики вознамерились перенести PC-игру на платформы Mac и Amiga.

• Компьютерный музей Америки ([www.computer-museum.org](http://www.computer-museum.org)) проводит опрос, цель которого — выявление личности, внесшей наибольший вклад в компьютерную революцию. Среди номинантов Bill Gates, Sid Meier, William Gibson и Steve Jobs.

• Присуждены премии E3 2000 Game Critic Awards. Все три основных приза (лучшая игра выставки, лучшая оригинальная игра и лучшая игра для PC) получила Black&White разработчика Lionhead Studios. Похоже, проект действительно многообещающий. Будем ждать.

• Hasbro Interactive объявила точную дату выхода весьма ожидаемой игры Grand Prix 3. GP3 появится в продаже 22 августа — не пропустите. Напомню, что предыдущая часть



(GP2) вышла около четырех лет назад и пользовалась большим уважением как у геймеров, так и у поклонников первой «Формулы».

• Компания Dataflow — австралийский дистрибьютер игры Diablo II — незадолго до выхода ожидаемого хита прекратила свое существование, оставив на неопределенное время геймеров Австралии без героического творения Blizzard.



## SHORT NEWS

• Эксклюзивные издательские права на игру Chicken Run FunPack были куплены компанией Activision. Игрушка создается по недавно вышедшему мульту фирмы Aardman Studios.

• Стало известно, что Electronic Arts планирует создать игру Football Manager 2001, где будут достоверно отображены игроки, команды и атрибутика английской премьер-лиги.

• Фирма Microids анонсировала релиз стратегической игры Empire of Ants. Придется управлять колонией



муравьев и контролировать такие жизненные ситуации, как появление других насекомых, изменения погоды и смену времен года.

• Распространились слухи, что Internet Explorer 5.5 после нескольких месяцев тестирования и отлова глюков ушел в золото и выйдет в самом ближайшем будущем. Напомню, что этот браузер был предметом раздора в недавнем антимонопольном процессе против Microsoft.

• Digital Anvil намерена регулярно знакомить нас с ходом разработок игрушки Freelancer — самого



нашумевшего проекта E3 1999. Вся информация — на сайте компании (<http://www.digitalanvil.com>).

• Усилиями Wilco Publishing (<http://www.wilcopub.com>) игра Fly! получила новый add-on, добавляющий в игру самолет Boeing 737-500.

• Появился очередной апдейт для онлайн-симулятора Fighter Ace II от фирмы Microsoft. Он добавляет в игру три новых самолета — P-38G, FW-190 и BF-109F.



а также о том, чего следует и чего не следует ожидать игрокам от сделки с Microsoft.

Разработчик свое обещание сдержал, и через некоторое время на сайте Bungie (<http://www.bungie.com>) появилось своеобразное воззвание к фанатам. Помимо ностальгически сентиментальных воспоминаний в духе «как это было», внимательный читатель сего послания мог заметить и кое-что действительно интересное. Например, стало известно, что разработка Tomb Raider-киллера с уклоном в аниме, Oni, несмотря на заключение контракта с MS, продолжается в том же темпе, что и раньше: релиз игры состоится

осенью этого года, после чего Oni Team присоединится к остальным девелоперским командам, которые к тому времени уже переберутся в Рэдмонд, штат Вашингтон, официальную «резиденцию»



Знакомьтесь, Копко. Просто Копко. Агент по борьбе с преступлениями в сфере технологий.

Microsoft. Помимо этого, в письме дважды подтверждается независимость Bungie Studio внутри Microsoft Games. В чем будет заключаться независимость новообразованной компании? Официально утверждается, практически во всем: Джейсону Джонсу и Алексу Серопяну (второму основателю Bungie) предоставляется полная свобода в выборе направления (жанра), в котором будут работать команды Bungie, и платформы, на которой будут создаваться игры Bungie. Не менее важно и сохранение самого брэнда, торговой марки Bungie, которую, как было отмечено еще в пресс-релизе Microsoft, «ценят и уважают в мире компьютерных игр».

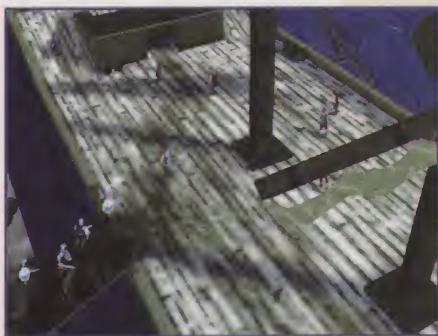
Вообще, надо сказать, Microsoft повела себя в этой ситуации очень корректно и аккуратно: в любом сообщении компании, будь то пресс-релиз или данное какому-нибудь онлайн-изданию интервью, многократно подчеркивалось, что фактически Bungie останется независимой, что MS Games высоко ценит профессионализм разработчиков из Чикаго, что вмешательство во внутренние дела Bungie со стороны Microsoft будет ничтожным. Конечно, это всего лишь слова, и при покупке того или иного разработчика почти все издательства говорят подобные вещи. Но давайте не будем забывать, что мы имеем дело не с каким-

нибудь европейским монстром вроде Navas Interactive или Infogrames, а с Microsoft, его игровым подразделением. Кто создавал Age of Empires, помните? Если нет, то напомним — Ensemble Studios. MS Games, как оно издатель и полагается, проверяла результаты работы и время от времени делала финансовые вливания. Сама же игра — дизайн (в общем смысле, а не конкретно «графика»), вселенная, атмосфера и т. д. и т. п. — целиком и полностью «на совести» Ensemble. Вряд ли будет ошибочным считать, что и в отношении Bungie MS Games начнет проводить точно такую же политику. «В Microsoft работают профессионалы бизнеса, которые, однако, уважают нас, профессионалов в создании игр», — отметил в своем интервью Джонс.





В общем, все у Microsoft и Bungie произошло мирно и полюбовно. По крайней мере, так заявляют оба участника сделки. На самом деле без скандала не обошлось и обойтись попросту не могло. Пикантности



ситуации добавила Take-Two Interactive, владеющая, напомним, 19,9% акций Bungie. Обладая столь внушительным пакетом ценных бумаг, Take-Two могла бы воспрепятствовать продаже Bungie, но, мудро решив показать благонравие, ссориться с Bungie и уж тем более Microsoft компания не стала. За что и была вознаграждена: Take-Two достались все права на два очень лакомых продукта Bungie — Oni, потенциальный мегахит нынешней осени, и Myth, серию лучших, по мнению многих, стратегий в реальном времени. Издательство практически сразу же объявило о своем намерении (при помощи приобретенной в мае Gathering of Developers) возродить эту замечательную игровую вселенную. К сожалению, более конкретной информации об этом проекте придется ждать как минимум полгода, ибо анонсировать новый Myth Take-Two будет лишь после выхода Oni.

Все остальные игры, включая малоизвестный широкой публике Marathon, который, как сказал Джейсон Джонс, «дорог сердцу всех сотрудников Bungie», остались за Bungie и соответственно за Microsoft.

И все же самой главной причиной царившей в сетевых геймерских кругах истерии была судьба проекта Halo, чего уж стесняться, самого амбициозного action последних лет. Неординарность новой игры от Bungie проявляется во всем, начиная с технологии, движка, на котором создается Halo, и заканчивая

необычайно «глубоким» и закрученным для жанра action сюжетом. Добавьте ко всему вышеперечисленному атмосферу



Глядя на это спрайтовое пиршество, хочется воскликнуть: «Не в полигонах дело!». В самом деле...

таинственности, которой Bungie заботливо окружает свое детище, и вы поймете, почему пришествия Halo столь терпеливо ждут миллионы фанатов. И вдруг такой удар со стороны разработчиков: «Нам еще предстоит решить, когда и на каких платформах выйдет Halo».

Что тут началось... Первым вопросом во всех интервью, которые давали сотрудники Bungie/Microsoft, был только один: «Что будет с Halo?». Почтовые ящики Bungie в буквальном смысле были завалены сотнями, тысячами писем разъяренных фэнов, требовавших немедленного ответа на вопрос — будет ли выпущена Halo на PC или нет. Особо активные даже обратились с петицией (<http://www.game-over.net/halo/>) к Bungie с просьбой не останавливать разработку PC-версии игры. Девелоперы... отмалчивались.

И правильно делали: ни в одном интервью, ни в одном пресс-релизе — нигде не говорилось о том, что PC-версия Halo отменится и что Bungie намерена сосредоточиться на создании софтверной архитектуры Xbox. Нигде.

Неужели в Bungie работают глупцы, способные одним взмахом уничтожить работу нескольких лет? Неужто Microsoft, три года неторопливо, осторожно, пробиравшаяся на рынок PC-игр, готова в одночасье уйти с него? Позвольте усомниться в правильности и рациональности положительного ответа на все эти вопросы... **МГ**

## SHORT NEWS

• Давненько не было ничего слышно о Duke Nukem Forever, и вот компания Infogrames неожиданно распространила информацию, что



этот долгожданный от 3D Realms выйдет во втором квартале следующего года. Рискну предположить, что игра не выйдет не только в означенный момент, но и вообще никогда.

• Стратегический гайд к Icewind Dale появился в Internet еще до выхода самой игры. Ищите его здесь: <http://www.interplay.com/icewind/strategy.html>.

• Компания Digital Tome объявила, что игра Siege of Avalon должна появиться в продаже в середине июля. По заявлению разработчиков, эта RPG будет совмещать в себе все лучшее из Diablo и Baldur's Gate. Смелое заявление.

• Фирма Eidos Interactive открыла сайт игры The Project IGI ([www.eidos-interactive.com/igi/](http://www.eidos-interactive.com/igi/)). В этом шутере вам предстоит добраться до злобного отставного полковника из России, который угрожает ядерной катастрофой.

• Несмотря на выход Diablo II, компания Blizzard нашла время на подготовку очередного патча для игры Diablo. После его установки игра будет иметь версию 1.08.

• Фирма Talonsoft объявила о намерении выпустить expansion к игре Rising Sun, куда войдут 10 новых миссий. Add-on должен появиться в продаже прямо на сайте Talonsoft ([www.talonsoft.com](http://www.talonsoft.com)).

• Разработчик Broadband Studios приобрел лицензию на создание компьютерных игр по различным шоу музыкального канала MTV. Возможно, в скором времени появятся такие игры, как Real World, Road Rules, Daria и Celebrity Deathmatch.

• PC-версия игрушки Indy Racing 2000 задерживается на неопределенное время. Похоже, разработки игры приостановлены. Об этом сообщил издатель Infogrames.



# А у нас...

Если у них сейчас лето, о чем можно говорить с большой долей вероятности, то у нас лето совершенно точно. Все вытекающие отсюда последствия (отпуска, презентации и семинары в Турции) наличествуют в полном составе. Но, что еще более приятно, наши разработчики и издатели не оставляют своих прямых обязанностей — разрабатывать и издавать игры. С выходом новых игрушек, правда, сложнее, но процесс идет даже летом, о чем свидетельствует большое количество новостных сообщений в редакционном почтовом ящике.

Компания «Бука» в очередной раз собирается переводить и издавать на территории постсоветского пространства игру европейского разработчика. На сей раз речь идет об In Cold Blood производства

авторитетной прессы, In Cold Blood стала одной из самых провальных игрушек среди тех, что были анонсированы на майской выставке ЕЗ. Но давайте не будем судить заранее, а подождем релиза, который, благо, состоится совсем скоро



фирмы Revolution Software. На западе игру будет издавать Ubi Soft, которая не устает оптимистично высказываться о перспективах новой игры. Кстати, с матерым издателем не согласны сотрудники сайта IGN.com, поместившие у себя разгромное preview. По мнению

ро — в сентябре. А пока познакомлю вас с сюжетом: главный герой (то есть вы) — секретный агент британских спецслужб по имени Джон Корд — очнулся в неизвестном помещении и обнаружил свое тело весьма истерзанным, что явилось последствием жестоких пыток. В лучших традициях мексиканских сериалов имеет место потеря памяти, и все, что помнит Джон, — его предали некоторое время назад. Всю игру он будет восстанавливать по кусочкам



произошедшие события и наказывать злодеев. Как и всякий шпион, главный герой имеет в своем арсенале разнообразные технические приспособления. Хороших игр в жанре adventure выходит немного, поэтому будем надеяться, что In Cold Blood заполнит образовавшийся вакуум.

Snowball открыла официальный русский сайт ([www.snowball.ru/2m](http://www.snowball.ru/2m)) игры «Два мира» — своей очередной локализации от европейского издателя



TopWare Interactive. Кстати, с этой компанией Snowball связывают прочные партнерские отношения, так что с большой уверенностью можно утверждать, что все игры TopWare будут издаваться в России фирмами 1C/Snowball как в серии ORIGINALS, так и в локализованном виде. «Два мира» — это ролевая игра, по предвзвешенному описанию смахивающая на Gorky-17, правда, создатели утверждают, что в Two Worlds они задействовали полноценную ролевую модель, а не просто элементы RPG, которые были в Gorky-17. Вам в очередной раз придется сыграть за секретного

агента, заброшенного в тыл противника. Игровой конфликт возник практически из ничего — две абсолютно не похожие друг на друга расы долгое время проживали в непосредственной близости, но не имели представления о существовании друг друга. Случился некий вселенский катаклизм, в результате которого они данное представление получили и сразу же стали претендовать на мировое господство. Между прочим, благополучное разрешение противосто-



яния будет не в последнюю очередь зависеть от успешных действий означенного секретного агента, то есть вашего персонажа. Жалко, что выход игры состоится несколько — только в мае 2001 года, так как Two Worlds пока находится на ранних стадиях создания.

Компания «1С» на недавнем семинаре анонсировала несколько игр, в числе которых третья часть «Дальнобойщиков» и игруш-



ка по мультику «Ну, погоди!». Говорят, что в последней можно будет сыграть за волка и даже (накопец-то!) съесть зайца.

На этом «у нас» все. Дела, похоже, налаживаются — игры издаются в больших количествах. Может, и разрабатываться когда-нибудь будут. **Me**





# А у НИХ...

У них сейчас, скорее всего, август, то есть конец лета. Сезон отпусков постепенно сходит на нет, и западные издатели при участии западных разработчиков потихоньку начинают радовать нас новыми играми. Это особенно приятно ввиду недавних разочарований игровой общественности, случившихся после релизов игр Daikatana и Diablo 2.

Игрушка Homeworld от компании Sierra в недалеком прошлом не только пользовалась популярностью у игроков всего мира,



но и получила признание критиков. А в конце августа разработчики планируют нас порадовать очередным продуктом под названием Homeworld: Cataclysm, который, несмотря на провокационное название, не является add-on'ом. Это будет полностью самостоятельная игра, основанная на хите Homeworld. Создатели не оставляют жанр космической стратегии реального времени, однажды уже принесший им успех. Действия новой игры будут происходить через 15 лет



после окончания сюжетной линии Homeworld. В целом на этом различия и заканчиваются. Графический движок останется практически без изменений, вселенная Homeworld также никуда не денется, зато добавятся новые миссии — целых 17 для сингла — в которых придется разбираться с неведомым и могущественным врагом. Как видите, налицо все признаки expansion'a с той лишь разницей, что придется заплатить



за него, как за отдельную игру. Посмотрим, сможет ли Homeworld: Cataclysm повторить коммерческий успех своего прошлогоднего предшественника или станет его бледной тенью. Разработчики, кстати, обещают выпустить игру на прилавки магазинов в самом конце лета.



Также в августе фирма Microprose, которая ныне является подразделением Hasbro Interactive, планирует релиз Grand Prix 3. Бывалые игроки еще помнят первые части этой игры, поэтому активно ожидают

GP3. Еще бы — гонки «Формулы-1» популярны во всем мире, а серия игр Grand Prix в свое время была их лучшим компьютерным симулятором. Похоже, разработчики намереваются и в случае с третьей частью не опустить планку качества и достоверности. Создатели считают, что игра станет не просто симулятором гонок, а всего сезона F1 во всех его проявлениях: с тренировочными заездами, тестированием автомобилей, гонками вне чемпионата, не говоря уже про квалификацию и сами Grand Prix. Microprose даже зару-



чилась поддержкой FIA, в связи с чем игра GP3 получила статус официального продукта FIA. Правда, жалко, что в игре будет фигурировать только сезон 1998 года, — устарел он немного. Пожалуй, только фанаты смогут восполнить его в памяти, чтобы уличить разработчиков в несоответствиях. Хотя, с другой стороны, у Microprose было больше времени, чтобы максимально приблизить игру к реальности. На официальном сайте ([www.grandprixgames.com](http://www.grandprixgames.com)) написано, что игра должна выйти в июне этого года, но риску предположить, что она появится не раньше конца лета.

В конце лета должна выйти игра Sydney 2000 от Eidos Interactive. Название и сроки выхода сразу подсказывают сюжет и жанровую принадлежность игры — игроделы после долгого перерыва (лет в 15) решили вернуться к симулятору летнего спорта, к тому же приуроченно-



му к Олимпийским играм этого года. Количество видов спорта в Sydney 2000 впечатляет — почти все легкоатлетические дисциплины, плавание, тяжелая атлетика

и многие другие. Будет три режима игры: Arcade, Olympic и Coaching. Последний представляет собой современный вариант Summer Games (помните такую игру?), где надо будет набирать очки, участвуя в соревнованиях по разным видам спорта. В Olympic от вас потребуются провести конкретного спортсмена от квалификационных соревнований к золотой олимпийской медали, а режим Coaching предполагает не только развитие физических данных спортсмена, но и его психологическую подготовку — здесь вы выступите в роли тренера.

Три описанные игры — конечно, не все, что появится в августе, но они наиболее значимы из тех, что анонсированы уже сейчас. Есть надежда, что ввиду приближающейся выставки ECTS многие издатели выпустят гораздо больше игр, чем пока предполагается. Будем ждать. **КС**

Три описанные игры — конечно, не все, что появится в августе, но они наиболее значимы из тех, что анонсированы уже сейчас. Есть надежда, что ввиду приближающейся выставки ECTS многие издатели выпустят гораздо больше игр, чем пока предполагается. Будем ждать. **КС**





# Как мы брали Зимний

NEWS

**К**ак вы уже знаете (или догадываетесь), 1 июля этого года наш журнал устроил в славном городе Санкт-Петербурге уникальную акцию. Впервые у российского игрового журнала случился большой ПРАЗДНИК! Мы праздновали, что мы есть и что нам хорошо! А пока нам хорошо, вам, надеемся, тоже неплохо так живется. Для тех, кто по каким-либо причинам вынужден был уникальное событие пропустить, ниже следует рассказ о том, как и что там было. Оговоримся сразу: было много чего, притом одновременно, посему обо всем рассказать не получится. Приезжайте сами к нам на праздники (надеемся, такие еще будут) и наблюдайте своими глазами — событие того стоит.

Все началось, как всегда, с выстрела из пушки. Правда, на сей раз выстрел был не холостым, а самым настоящим боевым зарядом. Смелые бойцы метеофронта героически принялись сражаться с происками недобрых циклонов, жаждущих по-

*А вы думали! Вот так вот выглядела Дворцовая площадь в день нашего праздника. Нам было радостно наблюдать такое скопление народу. Надеемся, и народ не остался к нам равнодушен.*

мешать мегагеймерам заполнить собой Дворцовую площадь в Питере и провести там свой праздник.

Ничего у циклонов и антициклонов не вышло — в половине третьего дня, освещенная ярким солнцем, с набережной Фонтанки вынырнула людская масса с транспарантами и, заполнив собой Невский проспект, двинула к Дворцовой площади, на ходу выкрикивая многочисленные лозунги и призывая народ присоединяться к правому делу. Мы вам, понимаете ли, не какие-то подпольщики, мы по переулкам не ныкаемся и потому двинули к пло-

щади самым прямым и открытым путем.

Процессия, возглавляемая броневиком с мигалкой, состояла из: малолитражных транспортных средств, везущих отряд мегагеймеров к месту События; всадников двух типов (лошадиного и велосипедного), передвигавших по Невскому флаги; волосатых монстров из Ада, временно нанятых с целью промозглого, пожатия рук милиционерам и раздачи шариков; наконец, отряда агитационных броневиков с трибунами, транспарантами и звукоусилительной техникой. Девушки-барабанщицы, чье явление так ждал народ, к сожалению, вынуждены были отправиться на помощь тучегонщикам и на парад не прибыли.



Таким макаром процессия, изрядно увеличившись в масштабах за счет работы активистов (волонтеров монстров), сквозь (ту самую) арку Генштаба (с которой предусмотрительно были удалены ворота, дабы не создавать неудобств) прибыла на место действия. Надо сказать, место действия уже было готово к нашествию. В помощь прибывшим агитброневичкам тут уже были установлены стационарные трибуны с флагами и транспарантами. А главное, народ, подготовленный осуществленным в течение предыдущей недели распространением агитлистовок (круглого формата с дыркой посередине), уже был на месте и жаждал хлеба и зрелищ. Очень, кстати, было приятно обнаружить такое многочисленное собрание:

гучий персональный компьютер. Это если вкратце. Если поподробнее, то дело было так.

Разъехавшиеся по площади броневики имели некоторое отношение к разным жанрам компьютерных игр, а попутно являлись «уровнями» БОЛЬШОЙ ИГРЫ. Успешное прохождение каждого «уровня» обеспечивало труженика игрового фронта не только призом (журналом, игрушкой или еще чем), но и гачи



С набережной Фонтанки на улицы ничего не подозревающего города выезжает процессия. Скоро, скоро заполнит она собой Невский и смело двинет в сторону Дворцовой площади!

гучих гостей праздника, которые умудрились заработать галочки на всех доступных уровнях. Эти специалисты по компьютерным иг

рушкам, доказавшие огромность своих знаний, забрались на трибуну вслед за Геймером, где и произошло вручение больших коробочных призов.

Наконец, настал и кульминационный момент всего праздника. Определялся выдающийся товарищ, достойный своим активным участием в празднике заработать не что-нибудь, а чудо техники, мультимедийный компьютер Теен. В целях демократии на сцену из группы конкурсантов была вызвана представительница, которая, осуществив вращение барабана, недолгоуверенно рукой извлекла счастливую листовку с дыркой (посередине). Так, совершенно внезапно, юный житель города на Неве Виктор Аркадьевич Курц стал обладателем чуда техники. Его вместе с чудом быстро увела с площади толпа радостных друзей и знакомых — отмечать, видимо.

Ну а после, под вечер, как и подобает, начался экшн. Народ бегал, прыгал, карабкался, стрелял из многочисленных видов оружия (включая дробовики), и все в ходе чемпионата по Quake, который развернулся на трех площадках, где, помимо компьютеров, были еще установлены большие экраны, дабы по-прежнему многочисленная публика имела возможность наблюдать схватки. Попутно менее продвинутые в области компьютерных игр посетители плясали на дискотеке (куда ж без нее!). Чемпионат по Quake, закончившийся поздно ночью, тоже, естественно, не оставил своих победителей без призов.



Ни одно покорение Дворцовой площади не обходится без матросов. На сей раз, правда, моряк выступил в роли самого удачливого создателя авиационного транспорта — бумажного самолечика.



лочкой на упомянутой круглой листовке. По окончании ИГРЫ ее участники, напичкавшие максимальное количество галочек, были за энергию вознаграждены значительными призами (годовой подпиской и коробкой с игрушкой от наших друзей из «IC»), а также шансом в ходе лотереи выиграть могучий компьютер.

Но это не все. В то время как наши «правильные» гости, решившие заполнить себе круглый купон полностью, отправились проходить уровни, их менее сознательные, но более любопытные собратья имели возможность заняться массой других полезных дел. Помимо концертов и плясок на стационарных трибунах, им дали возможность пострелять в пейнтбольном тире и из лука; покатаются на роликах (выдаваемых тут же) и электромобилях; пронаблюдать выступление парашютистов; поиграть в компьютерные игры и пошарить по Internet (правда, для этого народу пришлось стоять в очереди) ну и, наконец, поучаствовать во всевозможных «внеуровневых» конкурсах, тоже не обделенных призами. Приятно отметить, что около каждого пункта, где разворачивалось какое-либо действие, собиралась значительная разношерстная компания радостного народа.

Все это безобразие заполненная народом Дворцовая площадь терпела до семи часов вечера, когда началось плавное закрытие первого этапа БОЛЬШОЙ ИГРЫ. Раздав до кучи еще пачку призов в последнем конкурсе, Главный Геймер пригласил на трибуну тех мо

людей действительно было МНОГО, за что им всем большое спасибо.

Зрелища последовали незамедлительно в лице отряда байкеров, с ревом доставивших на место Главного Геймера, который, энергично вскарабкавшись на трибуну, обратился к собравшимся с приветственной речью, цитировать которую мы здесь не будем. Геймер представил собравшимся агитаторов на броневиках, после чего оные разъехались по площади, и действие под названием БОЛЬШАЯ ИГРА началось.

Собственно, что такое эта самая БОЛЬШАЯ ИГРА? БОЛЬШАЯ ИГРА — это многочисленные конкурсы на знание компьютерных игр и нашего журнала с призами, главным из которых является мо



## ЧТО ЕЩЕ БЫЛО

• Чего только не вытворял народ на Дворцовой. И на парaplанах летал, и на машинках электрических ездил,



и бумажные самолетики запускал, и на мечах в рыцарском поединке бился. И стрелял из разных видов



оружия. И на огромном мониторе картинку рисовал. И несчастную машину «Форд» разрисовывал. Еще народ катался на роликах —



специально для тех, кто не умеет, была организована походная школа (с призами лучшим ученикам), а те, кто умеет и пришел с собственным инструментом, немедленно получали майки и призы. Не думайте, что всех заставляли кататься по брусчатке.

## КОНКУРС КРАСОТЫ

Лишь особо решительные и смелые гражданки имели возможность принять участие в конкурсе «Мисс Виртуальность 2000». Претендентки на это почетное звание должны были для начала подвергнуть себя эстетствам специально вызванных художников по костюмам с тем, чтобы впоследствии на сцене в ходе ряда отборочных и одного финального туров можно было определить, кто ж на свете всех милее...



Несмотря на это, очередь у гримерной не уменьшалась даже во время самого конкурса. Смелых и красивых девушек нашлось немало, из-за чего в конце концов, после ряда дополнительных отборочных конкурсов, пришлось увеличить число участниц финала. Героические дамы смело всходили на сцену, гордо неся перед собой причиндалы, которыми их награждали... нет, не природа, а художник по костюмам. Не моргнув глазом, обнаруживали они у себя по просьбе ведущего различные части тела, после чего принимались этими частями тела плясать, подражая избранной героине компьютерных игр.

Тут, надо сказать, стоит все-таки поставить питерским девушкам на вид, что с игрушками компьютерными они знакомы не очень, мда-с. Например, девушка, которую явно гримировали под Лару Крофт, назвалась... Пчелкой. Ну откуда, скажите мне, пожалуйста, у Пчелки могут быть такие... эээ... причиндалы (см. фото)? Тем не менее у жюри были проблемы — как выбрать из девяти девушек истинную Мисс Виртуальность, если приз хочется дать всем?

Но суровое жюри, в которое входили матросы, рабочие, служащие и учащиеся, про игрушки знают все. Именно поэтому предпочтение отдавалось не мирным Пчелкам и Мышкам, а суровым, кровожадным и решительным дамам с шотганом. И потому в итоге конкурс, а равно с ним призы и симпатии зрителей получила особо справедливая и безжалостная девушка Лена.



Ну не могли мы оставить дома наше «лицо с обложки»! На празднике в Питере все желающие могли залезть ему прямо в пасть.







*Те, кому не хватало места перед передвижной сценой, примостились сзади. Еще бы! На площадке идет конкурс на знание экип-игр.*

## ЧТО ЕЩЕ БЫЛО

Перед Зимним есть вполне достойная ровная площадка, вот на ней-то все и происходило. Желающих покататься было море.



*Виктор Аркадьевич, призер праздника, вместе с друзьями, которые еще, видимо, не верят в собственную удачу.*



## ОТ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Спасибо всем питерцам и гостям этого города, которые посетили наш праздник! Можно уверенно сказать: праздник получился! И далеко не последнюю роль в этом сыграли вы, дорогие друзья, которые пришли, оставались с нами весь день, активно участвовали в конкурсах и тем самым поддержали нас в этом нашем начинании. Теперь уверены, что такие праздники народу нужны! И потому приложим все усилия, чтобы и дальше «сходиться с народом» не только в Питере, но и в других городах нашей страны. Ждем вас в гости и в дальнейшем! **MG**

Норвежская группа «Джонс Кьет» развлекала публику различными музыкальными композициями (в том числе и одной на русском языке) незадолго до кульминационного момента: вручения главных призов.





# ЛЮБИТЕ ЛИ ВЫ МОРЕ ТАК, КАК ЛЮБИТ ЕГО «АКЕЛЛА»?



Среди вороха рекламных проспектов, принесенных с любой мало-мальски осведомленной выставки, всегда можно найти листок примерно следующего содержания:

«Компания «Акелла» — один из ветеранов отечественного рынка игровых и обучающих программ.

Многие из продуктов, разработанных и изданных «Акеллой», получили награды престижных российских выставок и изданий, были отмечены и на Западе. Некоторое время назад в компании было принято решение закрыть отдел дистрибуции и сконцентрировать все усилия и средства на разработке программных продуктов, в основном компьютерных игр. Оригинальной разработкой фирмы является движок STORM, позволяющий моделировать морские просторы и ландшафты в 3D-графике с потрясающей реалистичностью. К разработке есть большой интерес со стороны западных издателей, особенно учитывая дефицит хороших игр на морскую тему в последнее время. Помимо двух игр — «Век Паруса II» и «Корсары», работа над которыми ведется в настоящий момент, планируется начать новый проект, информация о котором пока не разглашается...».

Мария Палагина

Пробежав глазами сухое послание и выудив пару полезных фактов, можно смело отложить его в сторону. Самое время вспомнить, что разработчики — тоже люди. И помимо движков, юнитов и 3D-моделей у них, как и у всех нас, имеются чаяния и надежды. В общем, мы решили побывать у «Акеллы» в гостях и окунуться в атмосферу мук творчества коллектива.

Войдя после яркого солнечного света в полуподвальное помещение компьютерного класса, мне тут же открылась страшная правда жизни. Офис компании оказался под стать «волчьей» работе — оформлен, как небольшая пещера ужасов в Луна-парке. Полумрак, стены выкрашены в радикальный черный цвет и расписаны кабалистическими и иными странными символами. С потолка на вновь пришедших с укоризной смотрит гигантский паук, на лампе медленно качается пока еще незатянутая петля... Словом, не жизнь, а рай для разработчиков, хотя некоторые считают, что все это больше смахивает на Новый год в детском саду для детей с неадекватной психикой. Заикаясь и нервно оглядываясь, я попыталась начать официальную часть интервью и задать пару вопросов о готовящемся к выходу проекте Age of Sail 2 вице-президенту по разработке Дмитрию Архипову и вице-президенту по маркетингу Владимиру Кудру, именуемым в дальнейшем просто А.

**MG:** О Sea Dogs (на российском рынке игра выйдет под названием «Корсары») уже достаточно много писалось в игровых изданиях. Большой интерес вызывает ваше продолжение морской стратегии Age of Sail («Век Паруса») компании Talonsoft. Симуляторы морского боя — ныне большая редкость. Опишите кратко, желательно в красках, что собой представляет ваш проект?

**А:** У нас непростая цель — в игру должно быть интересно играть как фанатам военных баталий, придиричиво относящихся к исторической достоверности и любящих сложность, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план.

**MG:** Судя по названию, действие будет происходить до эпохи исторического материализма?

**А:** За историческую основу взят период расцвета парусного флота в 1775—1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний — англо-французской, американской, а в русской версии будет дополнительная русско-турецкая. Кроме этого, в игре будет более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать на стороне любой из 11 стран в самых известных морских сражениях. С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части и, перепоручив ведение огня искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом юнитов и красивыми спецэффектами. Кстати, сроки релиза как никогда близки. Подгоняемые «старшими братьями» из Talansoft, планируем выпуск игры в сентябре этого года.

**MG:** Ну что ж, будем ждать с нетерпением. Но расскажите немного и о себе. По официальным источникам, компания была создана в 1995 году как объединение фирм, занимающихся разработкой, изданием и продажей программного обеспечения для персональных компьютеров. А как все произошло на самом деле? Как и на чем вы сошлись?

**А:** Да, у нас есть версия, более близкая к жизни. Не в 1995, а в далеком 1993 году группа фанатов водного туризма решила задумать что-ни-



будь ужасное. Долгими зимними вечерами недобрые помыслы росли и трансформировались, пока не получилась фирма. Правда, играми мы занялись не сразу, но от судьбы не уйдешь. Это что касается как. А на чем? Здесь мы неоригинальны: болезнь века — компьютерные игры. Сейчас уже трудно вспомнить, кто и от кого заразился. Может быть, это был Sierra'вский Frogger, может быть, текстовый Xonix, не позволявший оторваться от зеленого монитора Robotron'a, а может, и автомат «Морской бой», стоявший в соседнем кинотеатре. Всех членов команды объединяет одно — ужасная любовь к играм. Процесс создания игры довольно трудоемкий, приходится работать много и зачастую больше 8-часового рабочего времени, но это не является преградой для действительно увлеченных людей.

**MG:** Если вы так любите все ужасное, то ответьте на ужасно традиционный вопрос. Почему «Акелла»? И как часто вы промакиваете?

**А:** Легенда такова. Кстати сказать, она напоминает известную рекламу про новое слово на букву Х. Требовалось быстро придумать название



на букву А (чтобы реклама фирмы была в самом начале рекламной рубрики). И недолго думая, мы остановились на первом же предложении нашего бухгалтера. Он человек серьезный, всегда при деньгах (как впоследствии выяснилось, он с детства мечтал завести собаку или хотя бы хомячка). Вот так говорят злые языки. Но мы со всей ответственностью заявляем, что это ложь и подлая клевета, направленная на дискредитацию доброго имени фирмы в глазах общественности. На самом деле все гораздо сложнее... Ну а насчет промахов, мы считаем, что не так важно, как часто промахиваешься, важно, как метко попадаешь...

**МГ:** Странно, Акелла — житель джунглей, а игры у вас морские! Что-то не сходится!

**А:** Хотя, будучи туристами, мы ходили по рекам, нас часто штормило и тянуло на море. А космические симуляторы пусть делает тот, кого тянет на луну и кого не влечет свежий ветер странствий. И вообще в космосе плохо — темно, и нету деревьев.

**МГ:** Может, такая тяга к свежему воздуху, потому что помещение у вас очень темное. Как вы находите друг друга в таком мраке? Сколько вас, не считая уборщиц? А то человеку у улицы оценить на глаз численность вашего коллектива представляется затруднительным.

**А:** Обычно ориентируемся по запаху или идем на голос. А сколько нас, мы как-то никогда не подсчитывали, но, судя по количеству пустых пивных бутылок, должно быть не менее 40. Кстати, желающие стать собутыльниками найдут на нашем сайте меню в разделе «Вакансии» ([www.akella.ru](http://www.akella.ru)).



В «Корсарах» основные сражения происходят на суше. В игре используется тот же графический движок STORM, на котором построен «Век Паруса 2». Это одна из самых передовых разработок в этой области.



Одна из показательных батальных сцен. Работая над игрой, авторы исследовали горы исторического материала — собрана полная информация по 2 тысячам кораблей разных стран, в деталях восстановлен ход известных битв, при создании 3D-моделей кораблей и крепостей использовались старинные чертежи.

**МГ:** Есть ли какие-то традиционные тесты или конкурсы-обряды, по которым можно определить — ваш человек или так себе, мимо проходил?

**А:** Мы творческий коллектив, нам нравится создавать игры, и при приеме новых людей мы стараемся найти единомышленников, разделяющих наши увлечения. Так что у нас в основном работают настоящие энтузиасты, готовые жертвовать свое свободное время ради общего дела. Обычно мы даем не очень сложное тестовое задание на программирование. Но для порядка можно проверить, пролезает ли голова претендента вместе с ушами в свисающую с потолка петлю. Не желаете примерить?

**МГ:** Пожалуй, но позже. Как и где вы работаете? Если, конечно, это можно назвать работой.



Важным аспектом игры является возможность изменять скорость течения времени. Не секрет, что в век парусных судов все происходило очень медленно. Игроку не придется ждать 5 минут реального времени, пока команда корабля перезарядит орудия, как это происходило в действительности. Достаточно ускорить время на желаемую величину, и все произойдет почти мгновенно.

**А:** У многих творческих личностей в нашей команде приступы вдохновения случаются ближе к ночи, поэтому рабочий день смещен к вечеру — начав в полдень, развезжаться начинаем ближе к полуночи, а иногда один день незаметно сменяет другой прямо на рабочем столе. Официальное оправдание для такого графика тоже есть — заокеанские партнеры, мол, не спят, разница во времени, мол, 11 часов.

**МГ:** А нестандартные увлечения у вас имеются? Ну, кроме пива и компьютерных игр?

**А:** А как же! Ходим в оперу, на этот, как его, балет. Ну и все такое. А еще картишки (МТГ'шными) балуемся. И ВОООЩЕ МЫ ОЧЕНЬ СПОРТИВНЫЙ КОЛЛЕКТИВ.

**МГ:** Ролевые карты под пиво — конечно, неплохой вид спорта и наверняка помогает поддерживать фигуру. А как насчет активных игр на свежем воздухе, не считая бега за багами в своих программах?

**А:** Очень любим бобслей и другие экстремальные виды спорта. Точно не знаем, что такое бобслей, но название ОЧЕНЬ, очень нравится.

**МГ:** Ваш тяжелый, но благородный труд требует вдохновения. И оно у вас имеется, судя по дизайну помещения и выражениям лиц. Чем вдохновляетесь, кроме наркотиков?

**А:** Наркотикам — нет! Это наш твердый принцип! Пейте соки и пиво! Поддержим российского производителя, опустошим запасы «Клинского» и «Ярпива»!

Лучшее средство расслабиться — откупорить бутылочку «Клинского Люкс» и начать массовое побоище по сети в Unreal Tournament или же уединиться с Fallout II. И хотя нам нравятся все жанры игр, особое предпочтение отдается 3D action и ролевым. Иногда сетевые побоища длятся до утра, плавно переходя в утреннюю гимнастику. Мы внимательно следим за работами коллег по цеху и искренне радуемся за них, когда удается встретить оригинальную идею или сильный движок.

**МГ:** У таких ярых любителей пива должен быть немалый вес в обществе. Вы не поделитесь, каков общий привес вашего коллектива за последние полгода? А после обеда?

**А:** Это закрытая информация, по контракту с нашим американским издателем мы не можем ее разглашать.

**МГ:** Любимые места в Internet? Ну кроме sex.ru или anekdot.py?

**А:** Практически все наши сотрудники без ума от замечательного сайта [www.akella.ru](http://www.akella.ru). Некоторые заходят до 18 раз в день!

Тут я поймала себя на том, что ответы собеседников давно уже стали короче вопросов. Так что ничего не оставалось, как дружески распросить, пожелав напоследок бравой команде разработчиков удачи и здоровья. А что касается их детища, второго «Века Паруса», который довелось немного поковырять во время разговора «за жизнь», то даже в стадии разработки все выглядит впечатляюще. Но подробное перечисление всех достоинств ожидаемого проекта — совсем другая история. **МГ**





# ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Буде вам доведется посетить какой-то вокзал, вы неизбежно повстречаетесь на оном с толпой цыганок, склонных за некоторую денежную плату предсказать вам по линиям рук, ног, количеству на них пальцев и колец, по кофейной гуще или чему угодно еще ваше будущее, прошлое и настоящее. Цель этих работниц социальной сферы проста: содрать с вас денежку. А средство — уверить вас в безбедном существовании и наступлении ШАСТЬЯ в ближайшее время.

Гадание на кофейной гуще и различные хиромантические предсказания — бизнес прибыльный. Именно поэтому с самого момента основания нашего журнала мы тоже не остались в стороне. Только, поскольку у нас журнал толстый и серьезный, наши гадания отличаются научной достоверностью с погрешностью не больше 20%.

Что же мы предсказываем вам, дорогие читатели? Наш прогноз таков: вам светит играть в компьютерные игры!

«Тожe мне, удивили, — скажет какой-то представитель читающей публики. — Естественно, я буду играть в игры, я же журнал вон соответствующий купил! Конкретики мне, конкретики!»

А пожалуйста, вот она конкретика, на последующих почти тридцати страницах развернулась. Мы, например, совершенно точно убеждены, что вам предстоит поиграть в Neverwinter Nights. Куда ж вам деваться-то? А вот Republic, скорее всего, останется в 20% погрешности: там у них в Elixir Studios нечестные хироманты и гадалки работают, только денежку гребут, и их прогнозы особой достоверностью не отличаются. Хотя шут их знает.

Ну а в общем и целом вас, дорогие читатели, ждет светлое и безоблачное будущее, ибо близится осень, которая, конечно, принесет с собой ряд неприятностей типа «холодно», «учеба» и «и вообще», однако попутно и богатый урожай компьютерных игрушек, ибо они, как грибы, норовят так и вылезать из-под лавки в конце лета.

## Newerwinter Nights



## Halo



## Giants: Citizen Kabuto

## СОДЕРЖАНИЕ

- 27 Clive Barker's Undying
- 30 Battle Realms
- 34 Tropico
- 36 Throne of Darkness
- 39 Republic: The Revolution
- 42 Halo
- 45 Big World
- 48 Star Wars: Super Bombad Racing
- 50 Neverwinter Nights
- 53 Independence War 2: The Edge of Chaos
- 55 Giants: Citizen Kabuto

## Ждем с нетерпением...

### Newerwinter Nights

Особенная прелесть этого проекта в мультиплеерном режиме, а стандартный, на одного игрока, служит просто для того, чтобы не терять форму, когда злые диверсанты перережут вам все средства коммуникаций. Хотя, конечно, и он обладает неплохим сюжетом и вполне изгреблен...



### Throne of Darkness

Вы, доблестный самурай, настигаете и убиваете Темного Воеводу, а что же делать дальше? Кто же займет этот самый пресловутый Трон Тьмы? Так все тот же самурайчик и займет, который своего предшественника завалил. Такой вот режик дворовой игрушки «Царь горы».



### Halo

Это шутер от третьего лица, похожий на Tribes. Сингл проходит под знаменем войны человечества за отсутствие в мире всяких инородцев. Большую часть времени игрок ходит сам по себе, и лишь иногда к нему присоединяется дружественный NPC, да и тот в качестве водителя или пилота.

### Republic: The Revolution

Действие происходит в 90-е годы в стране, возникшей на обломках великой империи, называется это государство Novistrana (без комментариев...). Вы начинаете игру как лидер небольшой группировки. Конечная цель — захват политической власти во всей стране. Вам противостоят до 16 таких же группировок, имеющих аналогичные цели.





А вдоль дороги мертвые стоят. И я с косою.

# Clive Barker's Undying

Николай Панков aka  
Лыжникъ

*Жил да был дядька по имени Клайв Баркер. И занимался он тем, что пугал людей. Нет, он вовсе не был таким уж уродом с бензопилой и в перепачканном кровищей смокинге, просто господин Баркер писал ужасные книги. В смысле книги ужасов. И, надо сказать, делал это небезуспешно: у себя на родине, в Великобритании, он пользуется заслуженной славой одного из лучших мастеров этого жанра. Но как-то задумался Клайв — «А вообще-то очень боюсь моих произведений или где?!» И начал приглядываться к читателям.*

**В**скоре ему стало ясно, что бояться, но не очень. Читатели, конечно, опасаются заглядывать в его книжки в темное время суток, но если вдуматься, то это вполне в порядке вещей — в темноте буквы не всегда видно. И тогда понял Клайв, что не дано читателям постичь всю глубину его замыслов, не могут они до конца прочувствовать всю атмосферу его ужасов, потому что совсем разучился народ пугаться, со всеми этими компьютерными игрушками. Какой тут может быть испуг от какой-то книги, когда ты только что пустил кровищу целому городу, поддерживающему

в жилах застыла. Тут-то и подвернулась под руку компания DreamWorks Interactive, которая вскоре приступила к созданию проекта «Clive Barker's Undying» под чутким надзором самого Клайва Баркера, который выступает тут как консультант по сюжету.

Главный герой этой игры, роль которого вы берете на себя, именуется Магнус Вольфрам, что в переводе (если, конечно, кому-нибудь

стоит 1920, и он, пожив в мире и спокойствии несколько месяцев, вдруг получает письмо от своего боевого товарища по имени Иеремия, у которого настали некие проблемы с семейкой. Господин Вольфрам, решив, что кореша нельзя бросить в беде, срочно выезжает в Ирландию, где

## Паспорт

**Clive Barker's Undying**

Жанр: Action  
Разработчик: Dream Works Interactive  
Издатель: Electronic Arts

URL: <http://www.ea.com>

Дата выхода: конец 2000 г.



Да, повезло моему боевому товарищу Иеремии с семейкой. И со вкусом у них все в порядке, вы только поглядите на эту красную набедренную повязку.

Глобальную Оборонную Инициативу, — тут любой зомби по сравнению с тобой будет мелким бузотером. И решил тогда господин Баркер сделать свою игрушку, чтобы даже у маньяков кровища

придет в голову переводить имена) означает Великий Элемент Таблицы Менделеева №74. Героический господин Магнус только что вернулся домой, пройдя всю Первую мировую. Год на дворе



Красиво смотрятся замшелые ирландские скалы. Мрачно нависли над ними закаты неба.





Ночь, луна, церковь... Жуткое зрелище. А тут еще этот недоумок Магнус по домам магией кидается.



Семейное сходство налицо. Видимо, младший братик Иеремии. Странно, что такой худенький. Мало есть, что ли, дают?



Если поначалу какое-то заклятие всего лишь немного повреждает противника, то под конец игры им же можно разрывая родичей Иеремии в клочья, как гомячка каплей никотина.

находится Иеремеево родовое гнездо.

Прибыв на место, Магнус узнает, что у его друга замечательнейшая родня. Они регулярно собираются на семейные обеды, часто навещают Иеремию, заходят вечерами пожелать ему спокойной ночи... Одна у них проблема — все уже больше года как померли. Однако разве смерть помеха тому, чтобы навесить любимого родственника?! А ведь они еще и незнакомых каких-то мертвяков с собой приводят... Тут может возникнуть закономерный вопрос: а причем тут вообще Магнус Вольфрам? А вот причем: еще на войне товарищи по оружию заметили за Магнусом ряд особенностей, отличающих его от

среднестатистического солдата. Господин Вольфрам оказался знатным шаманом, так что Иеремия сразу сообразил, кто может помочь в этой маленькой семейной проблемке. Интересно, Магнус на войне во врага кидался фаерболлами, что ли? Или пытался

**Главный герой этой игры, роль которого вы берете на себя, именуется Магнус Вольфрам, что в переводе означает Великий Элемент Таблицы Менделеева №74.**

сглазить военачальников противника? Так или иначе, наш герой становится охотником за привидениями и бесстрашно идет знакомиться с родней старого друга.

Цель игры: выдать всем родичам кореша обратный билет в долину смерти, откуда они так некстати прибывают, чтобы навесить Иеремию. Последние, разумеется, против — они почему-то считают, что имеют полное право ошиваться вокруг своего дома в зомбеобразном состоянии, распушивая местное население. И свое право они пытаются доказать всеми доступными им средствами, включающими когти, подручные инструменты, орудия и различную магию, которой умеет управлять любой уважающий себя оживший мертвец. Вся игра разделена на десять зон — собственно родовое поместье Иеремии, дом его предков, какой-то древний монастырь, который Магнусу доведется увидеть как в настоящем времени, так и в прошлом, различные пещеры и катакомбы, пиратское убежище и даже некий мистический город Онейрос, который находится вообще в потустороннем мире. Надо сказать, разработчики знатно потрудились, пытаясь передать атмосферу обыкновенного островного поместья. Самое интересное то, что само здание

родового гнездовья Иеремии имеет реальный прототип, где-то на острове.

Работать Undying будет на движке от Unreal'a, к которому приспособили различные новые навороты. Например, некоторые виды снарядов будут отклоняться под действием виртуального ветра, что, разумеется, не позволит закидывать бедных зомбиков очередями. Этого нововведения добился комитет по охране чудовищ, а Клайв Баркер не протестовал, потому что он и сам очень любит монстров. Этот ветер вообще очень помогает создать атмосферу жути в данной игре. Например, проходящий мимо занавесок призрак какого-нибудь Иеремейского любимого дядюшки не виден, но при этом поднимает ветер, который колышет шторы. Это верный призрак — туда надо стрелять. Ну или пойти и закрыть форточку. Невидимки — вообще гроза каждого охотника за призраками. Когда в комнате вдруг

резко захлопываются все двери, свет гаснет, а рядом начинает кто-то ходить, даже такому бывалому воюке, как господину Вольфраму, может стать не по себе, я уж не говорю об игроке, который им управляет. Тут-то и возникает порою мысль: а не взять ли книжечку и не почитать ли хотя бы того же Баркера? Но нет, уже поздно. Интересно же, что это вдруг у простого ирландского парня такая странная семейка?

Боец Вольфрам, конечно, отменный, из любой берданки может хоть взвод врага уложить, но супротив тех, кого кто-то когда-то уже уложил, одна берданка не покатит, тут нужно нечто более умное. Кроме использования тех навыков, которым его научила армия Ее Величества, Магнус периодически еще и подшаманивает, благодаря своим новообретенным способностям. Из простого оружия в игре присутствуют: дробовик, револьвер, пушка, коса (всю жизнь мечтал покосить народ) и орудие, стреляющее копьями. Последняя нужна для того, чтобы пригвоздив какую-нибудь вражину к стенке, расстреливать ее в спокойной обстановке. Кроме этого, Вольфрам сможет пользоваться шестнадцатью заклинаниями — соответственно восемь защитных и восемь боевых. Все заклинания имеют пять уровней и постепенно



Вот бы небеса огнем не полыхали — можно было бы понять, кто передо мной.



набирают силу. И если поначалу какое-то заклятье всего лишь немного повреждает противника, то под конец игры им же можно разрывать родичей Иереми в клочья, как хомячка каплей никотина. Магнус то ли левша, то ли считает, что магия гораздо важнее свинца. Как бы то ни было, все виды оружия он предпочитает

не рекомендуется маршировать по металлическим поверхностям — ваши армейские ботиночки слишком сильно громяхают. А прорываться напрямую нельзя — ирландцы народ суровый, даже когда мертвый, порвут на британский флаг и точка. Ничего не напоминает? Правда, не совсем ясно, какой

**Цель игры: выдать всем родичам старого друга обратный билет в долину смерти, откуда они так некстати прибывают, чтобы навестить Иеремию.**

носить в левой руке, а правой создает заклинания. Но ему, как шаману, наверное, виднее.

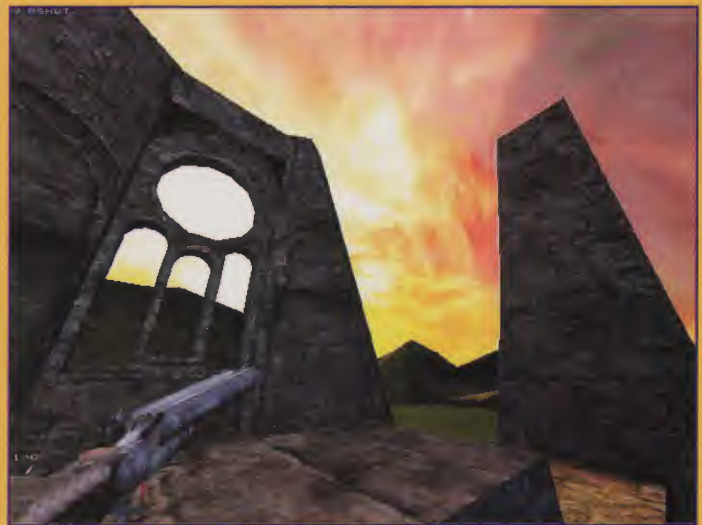
Графика в Undying, судя по скриншотам, смотрится весьма приятно. И, скорее всего, это еще не предел, до выхода ее будут совершенствовать, вводя новые детали. Как правило, красота — это не то, на что я обращаю внимания в игре, но поскольку это шутер, в котором по определению ничего нет, кроме графики, то она, видимо, становится основным элементом. Правда, тут, как ни странно, присутствует написанный профессиональным литератором сюжет, что, возможно, слегка приукрасит это творение DreamWorks Interactive.

Говоря об этой игре, необходимо упомянуть, что она больна «Тифом». В смысле Thief'ом. Проект, конечно, получился не прибыльный, создатели прикрылись, но не пропадать же идеям! Для меня загадкой является такая непопулярность второго «Вора», а вот наличие элементов этой игры в различных иных проектах, напротив, совершенно понятно. Короче говоря, зомбики обладают недюжинным слухом, так что прокрасться мимо них незамеченным можно только соблюдая ряд правил. Например,

в этом смысл, — в «Воре»-то необходимо было быть незамеченным, чтобы стражу не позвали. Да там и оружие бесшумное было... А тут — какой смысл? Аккуратно прокрасться и пальнуть из дробовика? Да и вообще, если цель игры — всех убить по второму кругу, то зачем мимо кого-то красться, если все равно придется возвращаться?

Мультиплеерный формат еще не доведен до финала, пока известно только то, что будет deathmatch. Причем поначалу оба противника будут обладать всеми видами оружия, но будут лишены боеприпасов. Так что первым делом надо будет искать оные, а тем временем отмахиваться косой и отшаманиваться заклинаниями первого уровня. Очевидно, эти самые заклятья действуют не только на бывших людей, но и на настоящих.

Итак, что точно удалось создателям этой игры, так это передать атмосферу романов Баркера. Хромающие и разлагающиеся на ходу родственники Иереми как будто только что сошли со страниц книг, а их глубокомысленные фразы типа «Убээээ», что в переводе с общезомбийского означает «Сейчас я тебя, чужак, прирежу



Руины монастыря. Это не я, не я. Я когда пришел, уже все так и было...

за то, что ты вмешался в мои семейные дела», как, впрочем, и все остальные слова и выражения, могут вогнать игрока в озноб. Резво материализующиеся у вас за спиной любимые дядюшки и тетушки Магнусова кореша вполне могут привести слабонервных геймеров к своему другу Кондратию, так что если у вас проблемы с сердцем, то специально для вас в коробке с игрой будет баночка с валидолом. (Если вы приобретете игру, а там не окажется валидола, то все претензии к Кондратию.)

Короче говоря, если вы просто любите 3D Action, то эта игра для вас. И если вы любите ужасы и давно искали игрушку, которая будет держать вас в постоянном эмоциональном напряжении, то эта игрушка тоже для вас. А если все это вам по фигу, то какого, спрашивается, черта вы все это читали?

MG



Что точно удалось создателям этой игры, так это передать атмосферу романов Баркера. Хромающие и разлагающиеся на ходу родственники Иереми как будто только что сошли со страниц книг.







«Фэнтези по-японски»

# Battle Realms

Роман Шиленко

Два года назад Эд Дель Кастильо, дизайнер из Westwood, работавший над играми серии Command&Conquer, решил пуститься в собственное плавание и основал Liquid Entertainment, куда перетасил часть вествудских девелоперов, а основным принципом работы новорожденной компании стали слова: «Чтоб геймеры визжали от восторга». Battle Realms — ее первый проект, однако это не помешало разработчикам пойти на эксперимент и выбрать местом действия мир фэнтези с ярко выраженным азиатским акцентом и уклоном в боевые искусства. Исторические RTS, посвященные битвам японских феодалов, бывали, но с японским фэнтези мне пока что сталкиваться не приходилось.

## Паспорт

### Battle Realms

Жанр: real-time strategy

Разработчик: Liquid

Издатель: Crave Entertainment

URL: <http://www.cravegames.com>

Дата выхода: весна 2001 г.

**Г**лавного героя зовут Кенджи. Он является наследником павшей Змеиной Империи, но последние семь лет провел в изгнании, предаваясь мечтам о том, как он вернется на историческую родину и принесет много-много радостей бывшим подданным. Раскатавши губы до предела, Кенджи возвращается, но тут его, мягко говоря, не ждали. Аборигены никак не могли взять



Когда вас атакует конный противник, то можно сперва поразить животное, чтобы уравнять шансы, а можно убить наездника, поймать лошадь и самому сесть в седло!



сторонник дипломатических реверансов и расшаркиваний, патологический миротворец и надеетесь добрым словом заставить местных боссов отдать вам власть (если вы и вправду такой, то проверьте, на всякий случай, нет ли у вас нимба над головой и не прорезались ли на спине крылышки), то — играть вы будете за клан Дракона. Если для вас больше актуален девиз «Пленных не брать!», то за клан Змея. Каждый клан располагает двенадцатью уникальными типами юнитов (самураи, лучники, копьеносцы, стрелки из каких-то штуковин, вервольфы, гейши-воины и так далее) плюс



в толк — зачем им добровольно отдавать власть над собой невесте откуда выпавшему мужику, но так как этот мужик — это мы, то наше дело довести до неразумных масс «политику партии».

Часть местных объединена в клан Волка — просьба не путать с непобедимым Кланом Волка из Battletech. Волки не отличаются хорошими манерами, едят руками, зубы редкие, но желтые и кривые, волосы длинные и грязные — типичные орки (наезд!). Клан Лотоса состоит преимущественно из вампиров, хотя бэкграунд клана имеет египетскую окраску. В самом начале игры геймеру предстоит определиться с общей тактикой захвата власти. Если вы

существами особого назначения (ниндзя, мастерами дзен, летающими монахами, коих нельзя воспитать в своем муравейнике, но можно нанять на службу). Разнообразие юнитов определило множество путей достижения цели. Большинство юнитов имеет второе оружие. У одних это нож или меч, другие, например лучники, в ближнем бою





встают в стойку и резво наносят удары ногами. Интересное новшество: авторы решили, что хоть мир и фэнтезийный, но поскольку порох изобрели на Востоке, то никто не обидится, если в игре появятся и стрелковое оружие с непонятным принципом действия (уж больно странно выглядит это оружие) и первобытные гранаты.

Революционизировать геймплей авторы не собирались, но «углубить» очень хотели, поэтому создание более реального мира стало главной целью. Первой жертвой стали ресурсы. Создатели придумали «живую» ресурсную систему, в которой все жутко переключено. Рис, золото, вода и дерево используются для разных славных дел, но самый главный ресурс — люди, то есть крестьяне-работяги. Дело в том, что ВСЕ боевые юниты получаются не с помощью заказа



*Морда воина удивительно напоминает Малькольма из Legend of Kyrandia, что не удивительно — один из разработчиков Кирандии трудится сейчас над BR.*

направить в другой центр для получения второй специальности! Продолжать совершенствовать любой навык можно сколько

пожара, больше риса привезти за один раз и засыпать в закрома родины. Лошадь обсчитывается отдельно от седока, и это создает новые интересные моменты. Когда вас атакует конный противник, то можно сперва поразить животное, чтобы уравнять шансы, а можно убить наездника, поймать лошадь и самому сесть в седло! Поэтому после боя авторы рекомендуют устраивать облаву на лошадей, лишившихся всадников. Кстати, лошадей разрешено просто воровать у соседей. Если ситуация того требует, то в любой момент юнит может спешиться.

К вопросу об отображении бездельничающего юнита авторы подошли очень творчески. Анимации дуракаваляния обещают быть замечательными, причем некоторые будут вам даже полезны. Обладатели мечей вместо глубокомысленного ковыряния в носу или стояния по стойке смирно садятся на землю и точат мечи или выполняют упражнения ката, за что получают временный бонус к атаке. Юзеры

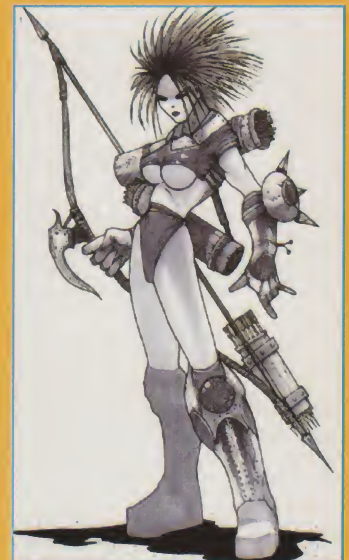


в бараке, а путем обучения уже имеющихся простых тружеников мотыги! Они же занимаются сбором обычных ресурсов. Скорость рождаемости крестьян определяется количеством выращиваемого риса. Если его навалом, то новые розовощекие крестьяне вылетают один за другим, и им сразу нужно давать какую-либо работу. Крестьян требуется много, так как с момента получения этим человеком воинского навыка он перестает работать в поле, то есть отказывается выращивать рис или бегать за водой. А еще крестьяне нужны, чтобы бороться с пожарами. Обучение крестьян стоит денег и воды и проходит в особых тренировочных центрах: один центр — для лучников, другой — для копыеносцев, третий — для мечников и так далее. Новость в том, что после обучения крестьянина обращению с одним видом оружия, его можно

**ВСЕ боевые юниты получаются не с помощью заказа в бараке, а путем обучения уже имеющихся простых тружеников мотыги!**

удобно — предела мастерству нет. Лошади — это отдельная песня. Ничего необычного в их способе размножения нет — все происходит в конюшнях, зато воспользоваться лошадью может ЛЮБОЙ юнит, даже крестьянин. Воину лошадь дает преимущество в скорости передвижения, в силе, и с нее дальше видно, а крестьянин сможет больше воды доставить на поля или к месту

пик втыкают их в землю и забираются вверх, дабы расширить пределы видимой области. Лучники перенатягивают тетиву, и несколько следующих выстрелов они будут получать бонус к дальности полета стрелы. Простые крестьяне начинают болтать друг с другом, иногда договариваясь до бонуса к производству риса. Гейши в свободное время занимаются

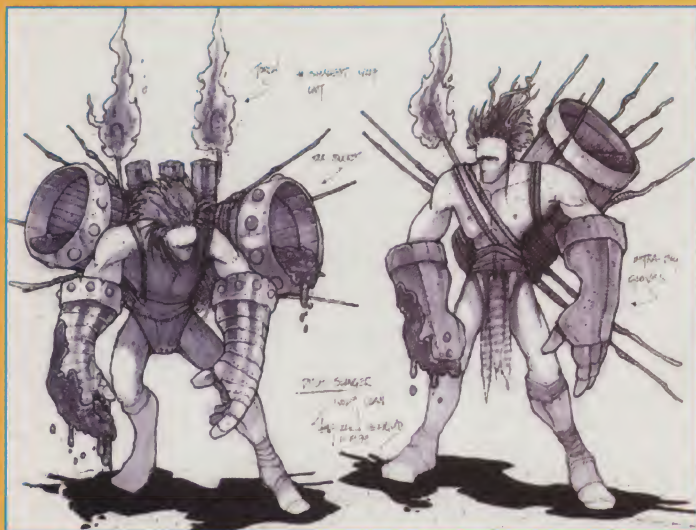


*По замыслу дизайнера это гейша, но что-то в ней смущает. Может пальцовка, лук и три колына со стрелами?*



*Судить о графическом движке можно только по одному единственному скриншоту, который Liquid согласилась опубликовать.*





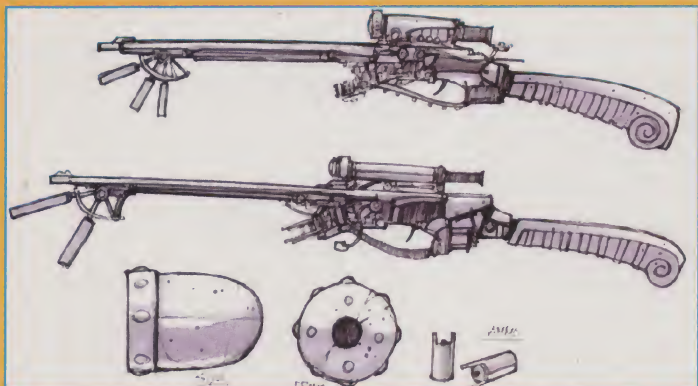
То, что метают в противника эти симпатяги, мне не известно, но очень похоже на «непотопляемое, согласно народным поверьям, вещество».

вовсе не тем, о чем я подумал, а танцуют для солдат, отчего у последних поднимается моральный дух. Каждый тип юнитов снабжен своими уникальными анимациями и стилями боя.

Очень важную роль играет местность. Во-первых, рельеф и высота юнита определяют насколько далеко юнит видит. Следовательно, конный юнит видит дальше пешего, а для лучшего обзора следует забраться на вершину ближайшего холма. Во-вторых, когда юнит атакует с более высокой позиции (неважно, лошадь это или холм), то имеет дополнительный бонус к атаке, и, кроме того, с холма или горы на головы врагов можно скидывать камни. В-третьих, есть такая штука, как пожары. Огонь не просто обозначает поврежденный дом, а имеет свойство разгораться и перекидываться на соседние здания, поэтому если у вас не оказалось поблизости отряда крестьян-пожарников с некоторым запасом воды, то вы запросто можете лишиться целого



Вектор камеры в BR зафиксирован, то есть повернуть ее не удастся, но можно приближать или удалять.



Винтовка с оптическим прицелом всего лишь одна из особенностей фэнтези-японски.

населенного пункта. У клана Лотоса дома более огнеупорные, чем у остальных, но если с умом поджигать, то и они не выдержат. После тушения пожарники становятся плотниками и восстанавливают строения. Наконец, есть лес. В нем очень удобно прятаться от врагов и подбираться близко к их лагерю,

теснить противника, если неудачно, то медленно отступают. Когда в гущу солдат японские боги посылают гранату, то они не таращатся на нее, как папуасы на зеркало, а немедленно бросаются враспыленную. В случае появления на горизонте вражеских стрелков солдаты сами (!) рассеиваются по местности, прячутся за деревья

**Когда юнит имеет выбор на кого напасть, он быстро подсчитывает силу всех соперников и атакует слабейшего из них.**

однако стоит учесть, что лучники в лесу теряют эффективность и надо красться достаточно осторожно, иначе можно спугнуть птиц, что немедленно проинформирует противника о вашем приближении. Лес может гореть, и этим нужно красиво воспользоваться: загоняем врага в лес или просто засекаем там его присутствие, поджигаем лес со

и скалы. И вообще, как только солдаты выполнили поставленную геймером боевую задачу, они самостоятельно, но без излишнего идиотизма, выбирают себе новую цель, перестраиваются в новый порядок и так далее. Кстати, о формациях. Кроме нескольких predetermined формаций, разрешено создавать свои, задавая не только внешний вид, но и частично действия солдат в них.

Графический движок Stream Engine был с нуля создан спецами Liquid, и целью было не продемонстрировать возможности современных 3D-ускорителей, а расширить саму игру, создать реалистичный мир. Камера — это большое место всех 3D RTS и не только. Вектор камеры в BR зафиксирован, то есть повернуть ее не удастся, но можно приближать или удалять. По умолчанию камера встает под углом 65-70 градусов к горизонту. Авторы объясняют это тем, что в игре сделан особый упор на боевые действия, и их настолько много, что геймеру не надо забивать свою голову еще и управлением камерой. Спорная аргументация, но не я разработчик.



Избушка на куриных ножках. Made in Japan.

всех сторон и ждем, довольно потирая ладошки и мерзко хихикая.

AI юнитов обещает быть крутым до безобразия. Кавалерия, если не отдавать ей конкретных приказов, после прорыва вражеской цепи, не задерживаясь, несется к позициям стрелков противника. Когда юнит имеет выбор на кого напасть, он быстро подсчитывает силу всех соперников и атакует слабейшего из них. В случае погони догоняющий оценивает скоростные характеристики жертвы и может отказаться от преследования, то есть пеший юнит не станет с маниакальным упорством гнаться за всадником. Столкнувшиеся отряды не стоят на месте. Если бой складывается удачно, то солдаты начинают

Multiplayer в игре, естественно, будет. На сегодня уже написан код для игры, восьмером по сети, хотя предполагается расширить максимальное число играющих до 12. В мультиплеере разрешено выбирать себе любой из четырех кланов. Одни нововведения, из числа предлагаемых авторами BR, кажутся сомнительными, другие уже кто-то безуспешно пытался реализовать в прошлом, но мне кажется, что авторы работают «с горящими глазами». Они не новички в игровом бизнесе, и их первый блин не должен получиться комом. Наоборот, они должны воплотить все свои идеи. Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить.

MG



# www.submarine.ru

НОВОЕ  
ЛИЦО



Обзоры  
и тесты новинок  
компьютерного «железа»  
Подробные описания популярного ПО  
Полезные советы и практические руководства  
Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты  
Архив номеров за 3 последних года

1-я страница	→
Новости	→
Software	→
Hardware	→
• Видео карты	
• Звуковые карты	
• Материнские платы	
• Настольные компьютеры	
• Ноутбуки и серверы	
• Модемы и сетевое оборудование	
• Мониторы	
• Мультимедиа устройства	
• Накопители	
• Настольные компьютеры	
• Принтеры	
• Процессоры	
• Прочее	
• Ручные компьютеры	
• Сканеры	
• Серверы	
• Устройства ввода	
Темы	→
Практикум	→
Internet	→
Программные миры	→
Вспомогательная	→
Коллекция	→
Форум	→
Журнал	→
Игры	→
Поиск на сайте	→







Почувствуйте себя диктатором

# Tropico

Виктор Расстрыгин  
(rasst@yahoo.com)

аспорт

Tropico

Жанр:

Strategy

Разработчик:

PopTop Software

Издатель:

Gathering of  
Developers

URL

<http://www.poptop.com>

Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

Бывают игры, о которых быстро складывается мнение, и никакие остальные доводы уже не могут его поколебать. Что-то подобное случилось с Tropico. Первый раз посмотрев на скриншоты, я сразу обнаружил знакомый интерфейс, где-то уже виденную цветовую палитру и многие другие черты, без сомнения, доставшиеся в наследство от Railroad Tycoon II. «Неужели грубый клон?» — пронеслась тяжелая мысль. Хуже того, игра выглядела не просто клоном, а прямо-таки аддоном. Как-то не вязалось подобное со статусом проекта, ставшего одной из новостей выставки Electronic Entertainment Expo 2000.

Вы, наверное, тоже сперва смотрите на скриншоты, а потом уже читаете статью, так что положение у нас почти одинаковое. Как и для меня, особенности Tropico, уводящие игру в сторону от своего технического предка, будут открываться для вас постепенно, шаг за шагом. А начнем мы с общего описания.

Разработчики считают свое детище похожим по идеологии на SimCity. В популярной игре от Maxis смысл действий просто в построении процветающего города и любовании его красотами. В Tropico также самый большой интерес заключается в управлении маленькой



Сейчас построим что-нибудь полезное... Например, продуктовый склад. И тогда жители никогда не будут страдать от перебоев в поставке пищи.

островной банановой республикой, наблюдением за счастьем ее жителей, но с одновременным

полей, в деревне, то фермерская часть будет более благосклонна и терпима к вашим поступкам. А если вы физически уничтожили всех тех, кто стоял на пути к вершинам власти, люди станут побаиваться вас и хорошенько думать, прежде чем начинать акции протеста.

Следующая задача — определить свои сильные и слабые стороны. При этом сильных должно быть две, а слабых — сколько угодно, но также не менее двух.

Можно превратить себя в такое убожество, что вообще будет странно, как вам удалось оказаться во главе государства. Ну и народ свое отношение не преминет высказать.

Можно превратить себя в такое убожество, что вообще будет странно, как вам удалось оказаться во главе государства. Ну и народ свое отношение не преминет высказать.

накоплением средств на счете в Швейцарском банке на случай, если население взбунтуется и свергнет ненавистного диктатора.

Как понимаете, вы и есть этот самый диктатор — личность весьма противоречивая. В начале игры вам предстоит сформировать свой будущий характер. Для этого предлагается выбрать свое происхождение, историю жизни и методы, с помощью которых вам удалось достичь высокого положения в стране. Это влияет на отношение людей: если им известно, что детство правителя прошло среди





сударства. Ну и народ свое отношение не преминет высказать.

Вообще говоря, поддерживать хорошее настроение народа — ваша главная задача. Постоянное недовольство людей своим жалким существованием вызовет быстрое окончание срока диктаторских полномочий, и еще повезет, если при этом вас вообще не утопят в какой-нибудь луже. А чтобы удержать граждан от восстания, нужно правильно организовать экономику страны.

Как самый главный человек на острове, диктатор может влиять на



любое предприятие, построенное на подчиненной ему территории. По его желанию на плантациях и фабриках понижают или повышают зарплату рабочим, по его приказу на богатых рудой землях появляются новые шахты, где необходимо возводятся гостиницы. Изначально в стране есть только малоприбыльные добывающие предприятия, доход с них составляет копейки. Так что для быстрого роста благосостояния нужно организовывать перерабатывающие



*В банановой республике всегда есть в продаже свежие бананы. Только покупателей на них нет — любой за бесплатно может их нарвать сам.*

производства, дающие больше денег, а также привлекать в страну туристов.

Научившись получать выгоду от производства, можно будет распределять доход так, чтобы население меньше думало, что

Любой человек в вашей стране является личностью. Это не просто слова, они подкреплены более чем пятьюдесятью характеристиками каждого, даже самого мелкого и никчемного, персонажа. Некоторые параметры

**Есть хорошая мысль — превратить остров в собственный вариант Кубы, назвавись Фиделем Кастро и организовав мощное производство сигар.**

диктатура — это плохо. Конечно, всех осчастливить невозможно: нужны огромные затраты, чтобы утихомирить каждого буйного революционера толстой пачкой долларов (или той валюты, какая будет ходить в Tropico). Но в игре есть одна полезная особенность.

отображены явно — например, профессия определяется по одежде, другие — скрыты, но могут быть вызваны для просмотра, а третьи — полностью недоступны. И есть среди них важный для управления атрибут — лидерство. Человек, обладающий подобными способностями, влияет на мнение окружающих, и поэтому именно таким гражданам следует уделить самое пристальное внимание и создать наиболее комфортные условия жизни. Тогда остальные станут менее обидчивы и более спокойны. А еще можно их припугнуть — про такой способ «договариваться» тоже не стоит забывать.

Разобравшись с основными игровыми принципами и убедившись в их действительной



*Церковь — лучшее средство для усмирения граждан. Главное — контролировать священника.*



*Один из способов привлечь туристов — открыть бордель. Конечно, если это вам позволяют сделать морально-этические убеждения.*



*Центральная часть города. Люди снуют туда и сюда по своим делам, забыв уже о том, кто создал для них весь этот рай.*



*Производственный район вдалеке от города. Хотя и промзона, а какой живописный уголок... Настоящая тихая гавань.*





новизне, следует заняться технической частью. Как я уже сказал, Tropico использует движок от Railroad Tycoon II, но графическая часть игры сильно расширилась: чтобы придать промышленности страны большее разнообразие, для постройки применяется свыше сотни различных сооружений, фигурки людей, а также поменялось оформление интерфейсных элементов.

Еще одна особенность, пришедшая вместе с движком, — отсутствие необходимости иметь 3D-ускоритель. Игра использует спрайты, и поэтому у нее относительно низкие системные требования. Но мой опыт говорит, что для приятной игры нужна быстрая видеокарта, иначе

картинка будет дергаться при скроллинге.

Музыка и звук, как обычно, оказались самыми забытыми



*Любой человек в вашей стране является личностью. Это не просто слова, они подкреплены более чем пятьюдесятью характеристиками каждого, даже самого мелкого и никчемного, персонажа.*

деталью в рассказах об игре, но легко догадаться, что они соответствуют латиноамериканской атмосфере. Будет интересно их послушать: ритмы Карибского моря весьма приятны и энергичны.

Ну вот вроде ушло первоначальное недоумение, вызванное скриншотами. Tropico действительно несет много оригинальных идей, ради которых игру стоит подождать. А еще интереснее будет после ее выхода: есть хорошая мысль — превратить остров в собственный вариант Кубы, назвавшись Фиделем Кастро и организовав мощное производство сигар. Выйдет прикольно. **MG**

**Каждой стране — свое «Диабло». Сегодня японское.**

# Throne of Darkness

Николай Панков aka Лыжник

Сквозь всеохватывающие щупальца Всемирной информационной сети Internet, созданной американскими военными, дабы засылать нам разную дезинформацию, к нам просачивается все больше и больше подробностей об игрушке. Во втором номере нашего журнала мы уже кратко рассказывали об этой игре. Как вы помните, это «Диабло», которое пережало в Страну восходящего солнца, так что теперь все действующие лица слегка раскосы. Семеро самураев ведут бессмысленный бой против нехорошего Темного Воеводы, который уж такое воплощение зла, что далее некуда. Особенно пристального внимания я тогда игрушке не уделил, ибо что может быть нового в очередном диаблорде? Оказалось, кое-что может быть.

## Паспорт

### Throne of Darkness

Жанр: стратегическая аркада с закосом под RPG

Разработчик: Click Entertainment

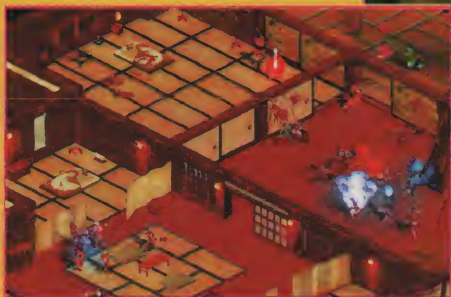
Издатель: Sierra Studios



<http://www.sierra.com>

Дата выхода: ноябрь 2000 г.

В о-первых «Трон Тьмы» делали не просто дядьки из села Зюзюкино, которым очень понравилось «Диабло», так что они как в девятый раз прошли его, так начали свое делать,



Тонкие бумажные японские стены просвечивают насквозь. Шас мы их кровичей-то замажем, чтобы не видеть, что за ними!





а компания Click Entertainment, основатели которой господа Бен Хаас и Дорон Гартнер, долгое время работали на «Близзард». И вовсе не в том отделе, который согласно легендам постоянно разрабатывает различные варианты ответов на вопрос: «Почему ваши продукты все время задерживаются с выходом?». Они работали, как это ни странно, над все тем же проектом, под названием «Диабло». Видимо, они в свое время были так увлечены этим занятием, что, уволившись и основав свою

медленно ползет впереди отряда, принимая на себя первый удар.

Одновременно под вашим началом может находиться до четырех самураев, в то время как остальные доступные воины будут находиться в безопасном убежище. Убежище, располагающееся в какой-то гробнице, служит приблизительно тем же целям, что и город в «Диабло». В гробнице действуют неведомые магические силы, так что, находясь там, можно лечить воинов и даже воскрешать мертвецов, если, конечно, у вас есть специалист по этому вопросу

злые мстители захватили это поселение, но кто же будет убивать таких важных специалистов? Они и посейчас где-то там трудятся, но на врага. Так вот, вашей первоочередной задачей будет обратный захват этого города, а вернее, его руин и вербовка нужных людей. После этого кузнец с радостью начнет ковать для вас различные новые орудия вашего кровавого труда. Дело в том, что хватать первую попавшуюся железяку, вывалившуюся из хладных рук поверженного врага, и махать ею, смысла не имеет. Металлом надо сначала отнести к специалисту, который перекует их на что-нибудь более нужное. Со священником все еще проще — он исцеляет, воскрешает и всячески нудит. Просто в связи с тем, что

## Художники, начитавшись различных древнеяпонских мифов и легенд, создали вполне правдоподобную картину средневековой Страны восходящего солнца.

собственную компанию, остановиться не смогли. Throne of Darkness, первый их проект, явно является наследником их работы на «Близзард».

Однако, что не может не радовать, «Трон» — это не слепое подражание исходной игре. Если само по себе «Диабло» является, несомненно, аркадой, то тут явно заметны элементы стратегии. Начать с того, что вы играете не одним персонажем, а сразу несколькими. Всего присутствует семеро самураев, каждый из которых чем-то отличается от прочих. Во-первых, лидер. Это такой специальный дядька, который самый умный и своим авторитетом объединяет силы типа добра. Во-вторых, меченосец. Его назначение понятно, он успешнее остальных машет мечом, тогда как третий, лучник, является местным снайпером. Четвертый — ниндзя, это специалист по смертям-изниоткуда, человек-тень, который хоть и не так искусен в ближнем бою, может прокрасться незамеченным и всадить нож в спину. Берсеркер — это полная противоположность ниндзи. Он предпочитает, особо не раздумывая, переть напролом, размахивая здоровенной катаной, а там кто уж попадет на пути — не столь важно. Пятый, колдун, как следует из названия, является специалистом в отношениях с потусторонними силами. Этот знатный шаман просто необходим в некоторых ситуациях. Последний, седьмой персонаж, это здоровенный дядька, известный как кирпич. Не тот, который браслетик дурачку Копченому проиграл, другой. Судя по всему, назначение кирпича приблизительно соответствует функциям «танка» — закованного в броню первопроходца, который

и достаточное количество денег. Специалиста добыть не так уж сложно, это священник, и одной из первоочередных задач является именно его освобождение с территории врага. Кроме этого служителя культа, нелишне найти еще и кузнеца. Оба этих персонажа работали на ваших предшественников, в смысле тех самураев, которые сгинули в лабиринтах, пытаясь прибить Темного Воеводу несколько ранее. Они находились в городе, когда



Да, не любят самураи Teenage Mutant Ninja Turtles'ов. Для последних это означает только одно — на обед у японских воинов будет вкусный и питательный черепаший суп.



Кто приперся в дом ко мне, весь светящийся во тьме? Это клевый синий призрак, все он скажет мне о мне.





Одновременно под вашим началом может находиться до четырех самураев, в то время как остальные доступные воины будут находиться в безопасном убежище. Убежище служит приблизительно тем же целям, что и город в «Диабло».

японская религия синто насчитывает несметное количество различных богов и полубогов, кто-то должен передавать вам их волю. Потому как если они все хором заорут, то вы ничего не расслышите. Да и разговаривают они, видимо, по-японски. Так вот, этот посредник между самураями и божествами будет выдавать различные полезные советы относительно того, кого из его бессмертных патронов и как надо ублажить, чтобы получить в ответ что-либо нужное, например, заклинание какое или еще какую полезную возможность.

Конечно, все эти навороты с заданиями от богов интересны,

но вовсе не обязательны, как и многие другие элементы. Например, ничего страшного не случится, если вы откажетесь реконструировать разрушенный город ваших предшественников и восстанавливать порядок на прилегающих территориях, однако это довольно интересная часть игры, без которой «Трон Тьмы» превращается в стандартное прорубание сквозь ряды персонажей японской мифологии. А так весь процесс послевоенного восстановления ляжет на ваши

японским национальным стилем. Художники, начитавшись различных древнеяпонских мифов и легенд, создали вполне правдоподобную картину средневековой Страны восходящего солнца. Различные монстры очень похожи на то, что, как правило, изображается на иллюстрациях к различным эпосам этой культуры. Короче говоря, игра наполнена национальным колоритом страны Ямато. Это я умничаю. Ямато, что в переводе означает «путь гор», является

**Каждому из самураев найдется применение. При этом большая часть уровней может проходиться разными способами.**

плечи, так что стратегическая заклепка вбита и тут. В остальном стратегия заключается в правильном выборе инструмента, то есть самурая, для каждой конкретной ситуации. Например, переть сквозь толпу Черепаховых Демонов (не путать с ниндзями-черепашками) не стоит силами слабосильных самураишек, тут надо либо красться незамеченными, либо давать в репу, но уж так основательно, чтобы мало не показалось. Короче говоря, каждому из самураев найдется применение. При этом большая часть уровней может проходиться разными способами, что еще больше разнообразит игру.

«Трон Тьмы» задумывается как игра, способная заткнуть «Диабло» за пояс. Впрочем, все диаблоиды именно так и задумывались, да только ни один из них не преуспел в этом начинании. Но разработчики из Click

исконным древним названием Японии. Кроме того, к игре создается немало разных видеоваздов, которые оживляют сюжет. Большая их часть — это инструкции, зачитывающиеся самым крутым хорошим дядькой, вассалом которого вы являетесь.

Но что тут является самым интересным, на мой взгляд, так это попытка сделать мультиплеерную игру и обыкновенную одинаково интересными.

В многопользовательской версии, одновременно могут принимать участие до 35 человек. Всего в финальной версии будет представлено несколько режимов: во-первых, обыкновенный совместный бой с противником. Во-вторых, игра типа каждый за себя, где несколько команд самураев борются со злом независимо друг от друга. Это своего рода соревнование на тему, кто быстрее и успешнее справится с задачей. Следующий режим — это обыкновенный dathmatch, где единственное различие между вами и противником — цвет доспеха.

Но самый, по моему мнению, интересный режим, это тот, который продолжает сюжетную линию обычной игры. Вы, доблестный самурай, настигаете и убиваете Темного Воеводу, а что же делать дальше?

Как это что?! Свято место пусто не бывает, а значит, и проклятое тоже надолго без хозяина не останется. Ну кто же займет этот самый пресловутый Трон Тьмы? Так все тот же самурайчик и займет, который своего предшественника завалил. Такой своего рода ремейк древнеяпонской



Entertainment замахнулись еще дальше: они решили, что если затыкать, то сразу Diablo II. Во-первых, в отличие от всех предшествующих игр этого типа, в «Троне» используется 16-битный графический движок, тогда как ранее все работало на 8-битном. Во-вторых, эта игра наполнена



Ледниковый период может наступить в любом отдельно взятом помещении. Ничего, brave samurai справятся и не с таким. Главное — потеплее укутаться.



игрушки «Царь горы». Вот тут-то мы и похочем, когда ваш бывший начальник пошлет очередную партию своих вассалов побеждать Темного Воеводу. Ведь теперь-то под вашим началом могут находиться различные демоны, скелеты и прочие твари, которых вы только что истребляли. Вот это я понимаю, мультиплеер.

Управление самураями предполагается сделать достаточно удобным. Приказы можно отдавать не только кликая в нужные места мышкой, но и нажимая соответствующие горячие клавиши. Ваши воины, повинувшись командам, будут выполнять разные маневры, например, атаковать врага всем скопом или, наоборот, красться мимо осторожно, не поддаваясь на провокации. Также можно окружать небольшие группировки противника или ходить в защитном боевом порядке, ожидая удара с любой стороны.

Игра еще не вышла, а ее создатели Бен Хаас и Дорон Гартнер уже настолько уверены в ее значительном успехе, что уже сейчас подумывают, а не



*Да, немало уродов наплодила японская мифология... Иногда, приходится и улепетивать. Но реванш близок, это точно.*



*Прекрасна японская природа, только самураи, аки козлы горные, по скалам прыгают...*

выпустить ли им небольшое продолжение с несколькими новыми уровнями с чудовищами

и набором инструментов для создания игроками собственных лабиринтов. В отличие от «Диабло», «Трон Тьмы» не генерирует случайные подземелья, без этого дополнения многопользовательский режим может быстро приестся.

Короче говоря, вскоре мы увидим новый диabloид, непохожий на все предыдущие. И, судя по всему, это вовсе не пустые заявления вроде «Наше «Диабло» самое диabloйское «Диабло» в мире!», а вполне обоснованное мнение специалистов, которые на «Диаблах» собаку съели. К тому же стандартное европейское средневековье уже несколько поднадоело, так что любителям фэнтезийных игрушек предоставляется хорошая возможность сменить обстановочку. Кстати, со времен прошлой публикации информации об этой игре Throne of Darkness успел сменить издателя, теперь это Sierra Studios, которая всегда славилась качественными играми. Ладно, вот выйдет это чудо природы, тогда и посмотрим, что там да как. **ME**



*Вскоре мы увидим новый диabloид, непохожий на все предыдущие. И, судя по всему, это вовсе не пустые заявления вроде «Наше «Диабло» самое диabloйское «Диабло» в мире!», а вполне обоснованное мнение специалистов, которые на «Диаблах» собаку съели.*

## Глядя из Лондона

# Republic: The Revolution

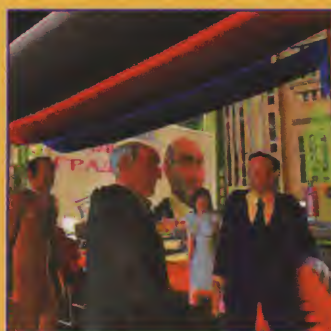
Необычные люди делают необычные игры. В 16 лет, когда нормальные подростки только собираются заканчивать школу, Демис Хассабис (Demis Hassabis) уже работал в индустрии компьютерных игр (и не где-нибудь, а в Bullfrog) и делал вместе с самим Питером Мулине Theme Park. Через несколько лет Демис уже числился ведущим программистом в Lionhead Studios и возглавлял работу над Black&White. Но спустя несколько месяцев после запуска проекта он уволился, чтобы создать собственную команду и сделать свою собственную игру. Игру, аналога которой не было в истории, — не больше, но и никак не меньше.

Юрий Салтыков  
aka Битник

**R**epublic: The Revolution — своеобразный взгляд на нашу с вами современную историю. Действие происходит в 90-е годы в стране, возникшей на обломках великой империи, называется это государство Novistrana. На месте наших доморожденных пиратов-русификаторов я бы перевел это как Ньюкантри. Вы начинаете игру как лидер небольшой группировки. Конечная цель — захват политической власти во

всей стране. Вам противостоят до 16 таких же группировок, имеющих аналогичные цели. А всей этой рвущейся к власти своре противостоит Президент. Он властью уже обладает и использует ее в основном, чтобы эту же власть за собой и удержать на веки вечные.

На старте больших президентских гонок вы контролируете один из нескольких десятков небольших городков. Для распространения своего



## Паспорт

**Republic: The Revolution**

Жанр: real-time strategy

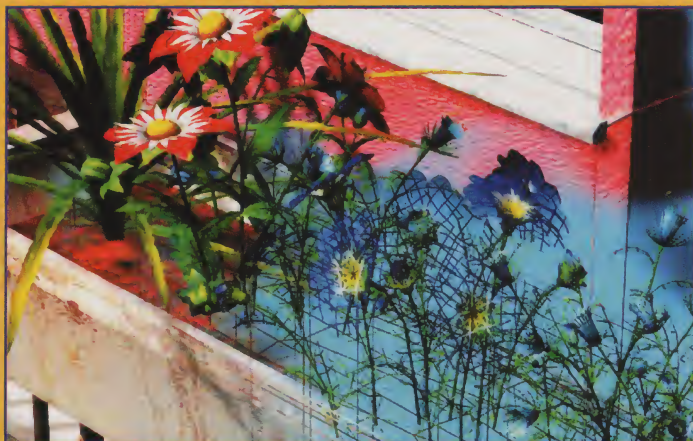
Разработчик: Elixir Studios

Издатель: Eidos Interactive

URL: <http://www.elixir-studios.com>

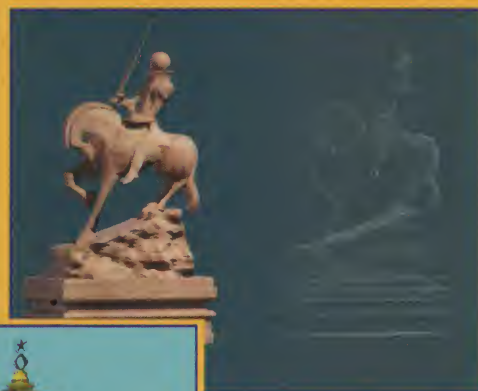
Дата выхода: конец 2000 г.





*Ну не характерно ли? Однотипные постройки, сушащиеся на балконах белье... Вам это не напоминает пейзаж славного города Мариуполя? Вот-вот.*

главнокомандующим числится у нас Президент. Можно стать религиозным лидером. Создайте свою религию, заставьте людей поверить в вашу силу, данную вам свыше. Станьте для народа Мартином Лютером Кингом, аятоллой Хомейни и Ронном Хаббардом в одном лице. А если вы не хотите рисоваться, но жаждете реальной власти, то можно стать криминальным авторитетом. Ничто не убеждает людей сильнее, чем страх. Немножко подкупа,



уровнем реализма и детализации. Действие происходит на трехмерном ландшафте, который вы можете обозревать хоть со спутника, хоть с тротуара. При любом масштабе увеличения картинка не рассыплется на уродливые пиксели на убогих текстурах. Сказать, что

графический движок полигональный — это значит не сказать ничего. Каждый объект в игре содержит тысячи, а зачастую и миллионы полигонов. На выставке Е3 в этом году ребята из Elixir показывали здание госпиталя, содержащее более пяти миллионов полигонов. Даже прутья в решетке забора сделаны как отдельные полигональные объекты, а не как текстура, натянутая на прямоугольник забора. Уровень детализации таков, что можно рассматривать отдельные листья на деревьях и чуть ли не считать тычинки в цветке, стоящем на окне. Все это богатство окружено реальной погодой с ветрами, осадками, закатами, восходами и сменой времен года. Движок способен обчитывать в реальном времени неограниченное количество



*Не правда ли, милые цветочки? Разработчики утверждают, что каждый житель может выращивать в точности такие же, а нам ничто не мешает приблизиться к балкону настолько, чтобы увидеть всю эту красоту.*



*Вы начинаете игру как лидер небольшой группировки. Конечная цель — захват политической власти во всей стране. Вам противостоят до 16 таких же группировок, имеющих аналогичные цели.*



подвижных источников света, отрисовывая реальные тени. В Novistrana насчитывается несколько десятков населенных пунктов, а в них живет миллион человек. Не числится, а именно живет. Каждый человек индивидуален. Он ходит на работу, встречает детей из школы, отоваривается в магазинах, а самое главное — участвует в выборах. А может и не участвовать, если не хочет. Да, я не ошибся: каждый из миллиона живущих в игре имеет свои желания, потребности, упования, страхи, религиозные верования и политические убеждения. Рост вашего влияния и прогресс в игре зависит от мнения каждого жителя, а не от каких-то абстрактных «электоральных групп». В процессе игры вы не строите юниты и не добываете руду, лес и золото, вы склоняете людей к образу мыслей, при котором они вас поддержат.

Хассабис считает, что существует три способа привлечения сторонников:

**Каждый из миллиона живущих в игре имеет свои желания, потребности, упования, страхи, религиозные верования и политические убеждения.**

идеология, деньги и эмоции. Какую бы карьеру вы ни выбрали, работать придется именно по этим направлениям. Но если вы религиозный лидер, то, несмотря на могучую идеологическую и эмоциональную поддержку, очень слабо сможете контролировать финансовое благосостояние своих последователей. А знатному урагану сложновато будет объяснить браткам свои идеологические постулаты за неимением таковых. Конечно, возиться с каждым гражданином страны, объясняя ему свою предвыборную программу, вам не придется. Среди миллиона будет чуть более тысячи так называемых ключевых фигур. Под это понятие попадают звезды кино и спорта, бизнесмены, политики разного масштаба, священники, учителя, журналисты и прочие властители дум. Влияя на этих персонажей, вы добиваетесь того, что они распространяют ваши идеи, что дает дополнительную поддержку, которая, в свою очередь, обеспечивает доступ ко все большему числу ключевых фигур все большего масштаба. Наряду с персональной работой, можно проводить акции, влияющие непосредственно на большие группы людей, объединенных по какому-нибудь признаку. Можно

добиться принятия закона об увеличении стипендий и завоевать расположение части студенчества. Можно взять на содержание спортивную команду и привести ее к победе в чемпионате, футбольные фанаты этого на выборах не забудут. А можно привлечь местного Леонардо Ди Каприо к сбору средств в пользу вашей церкви. В конце концов, можно рейхстаг сжечь. Исторический опыт подсказывает, что подобные акции бесполезны перед выборами. Разработчики обещают, что в своей политической борьбе вы сможете использовать почти любые методы, какие только придумаете. Правда, я лично в этом утверждении сильно сомневаюсь. Все-таки им там в Лондоне и не снились все реалии нашей российской политической жизни с «чемоданами компромата», подсчетом количества костюмов в гардеробе «человека, похожего на Генерального прокурора» и киданием друг в друга стаканами.

AI встроен не только в каждого жителя, но и в игру целиком. Компьютер отслеживает ваши действия и управляет процессом так, что вы не сможете добиться прогресса, повторяя один и тот же сценарий для охвата влиянием все новых территорий. Вам постоянно придется придумывать что-то новое, чтобы достойно противостоять самообучающемуся AI.

Конечно, как политикан национального масштаба, вы не будете всю жизнь проводить на улицах. При уменьшении масштаба движок вздохнет свободнее, отрисовывая горы и долины, а не крошки, застрявшие в борозде пешехода. Но у вас есть полная свобода в любой момент посмотреть вблизи на происходящие в любой точке карты события. Камера может перемещаться как полностью произвольно, так и по заранее написанным вами же скриптам. Например, как анархист-диссидент, вы можете послать группу сторонников рвануть машину с динамитом у здания суда, а потом лишь оценить последствия теракта. А можно прописать скрипт, и камера в нужный момент спустится к месту событий. Кстати, каждый объект в игре подчиняется законам физики. Так что вы увидите, как взрыв вышибает стекла в соседних зданиях,



Настолько красиво, что даже дух захватывает. Вот только не оказалось бы все это элементарной липой...



Предвыборная компания в самом разгаре. Посмотрите, агитационные машины уже готовы сорваться с места, чтобы исколесить весь город, приманивая на вашу сторону электорат.





Тысячи бетонных коробок — вот место жительства для граждан Novistrana. Уж уютно им там или нет, пусть решают играющие.



калечит рядом стоящие машины и вышибает двери злополучного суда. Увидите вы и как ваших динамитчиков хватают прибывшие сотрудники «компетентных органов».

подобный уровень детализации можно реализовать на персональном компьютере даже самой навороченной конфигурации. А во-вторых, я боюсь, что попытка реализации

**Я не представляю, как подобный уровень детализации можно реализовать на персональном компьютере даже самой навороченной конфигурации.**

Можно еще много понаписать про обещания разработчиков. Кажется, они продумали и смоделировали все, что только можно вспомнить, даже метро, которого и не видно даже. Интерфейс тоже обещается удобный, интуитивно понятный с минимумом кнопок и прочих значков на экране. Не знаю, даже если всего лишь половина обещанного окажется правдой, то к зиме мы действительно получим симулятор жизни небывалой доселе детальности и достоверности. Но меня гложут два основных сомнения. Во-первых, я не представляю, как

политической жизни современной России понравится в мире всем, кроме россиян. Меня всегда умиляли своей наивностью попытки изобразить русских в западных фильмах. Как бы с Republic не вышло той же истории. Вот почему надо быть или политиком, или бизнесменом, или уголовником? Примитивно это, у нас что не персонаж, то един в трех, а то и в четырех лицах. Эх, явно не хватает разработчикам из Elixir Studios квалифицированных консультантов из числа современных российских жителей. Я бы подрядился и в Лондон бы заодно съездил. **MC**

## «Их бин партизанен»



# Halo

После выхода в свет Myth II разработчики Bungie, по их же признаниям, взяли отпуска, но провели их не на Багамах, чего вполне можно было ожидать, а в сетевых сражениях в Tribes — отводили душу друг на друге. На одного товарища, когда его повергли в семьсот шестнадцатый раз, снизошло озарение: «А не сделать ли нам что-нибудь похожее?!» Tribes были забыты, и девелоперы, засучив рукава, взялись за дело.



Роман Шиленко

### Паспорт

**Halo**

**Жанр:** action

**Разработчик:** Bungie Software

**Издатель:** Bungie Software



**URL** <http://www.bungie.com>

**Дата выхода:** вторая половина 2000 г.

**З**емная империя деловито осваивала все новые и новые системы, но халява имеет гнусное свойство кончаться. Вот и на этот раз на нашу империю нашлась другая, но с более длинными пушками. На самом деле это была не империя, а союз инопланетных рас под названием Ковенант, но суть это уточнение не меняет: технология aliensов была круче земной, поэтому хуманы уверенно проигрывали. Ковенанты выносили планету за планетой, вырезая имперцев миллиардами. Последней погибла планета Reach, только одному корвету удалось смыться. Однако при этом экипаж не удержался от типично земной привычки показать свое





пренебрежение к врагу, даже находясь в полном [веществе органического происхождения]. Свободные от поясков и гипса члены экипажа демонстрировали в иллюминаторы языки и средние пальцы верхних конечностей, плюс на весь ковенантский флот транслировались кадры из фильма «Храброе сердце» со знаменитым шотландским «приветствием». Ковенанты обиделись и в полном составе рванули в погоню. Наши, естественно, полетели в неизвестный сектор космоса и скоро наткнулись на звезду, вокруг которой была сооружена гигантская планета в форме кольца (артефакт давно исчезнувшей расы). На внутренней поверхности кольца были горы, моря, леса и все нужное для жизни. Мир был немедленно окрещен Halo, но банкет, последовавший за церемонией втыкания в ничейную поверхность имперского флага, помешал засечь появление вражеского флота, и корвет был уничтожен. В живых остались часть экипажа, добравшаяся до поверхности в спасательных капсулах, и те, кто пьянствовал на земле. Ковенанты высадили экспедиционный корпус и стали разгадывать тайны планеты-кольца, а разрозненные кучки землян предались одному из любимых пороков человечества — партизанской войне. Вот так имперцы в одночасье переквалифицировались в ребелов. Кстати, для геймерских кланов в игру будет построена возможность создания собственных скинов.

Итак, Halo — это шутер от третьего лица, более всего похожий на Tribes. На вопросы о возможности появления вида от первого лица руководство Bungie отвечает глубокомысленным мычанием, что можно понимать как угодно. Синглкампания проходит под знаменем справедливой войны человечества за мир и отсутствие в этом мире ковенантов и прочих инородцев. Игры за aliens в сингле нет и не предвидится, но, с другой стороны, сингл в командно-ориентированных шутерах обычно не предусматривается, так что будем рады тому, что есть. Большую часть времени игрок ходит сам по себе, и лишь иногда к нему присоединяется дружелюбный NPC, да и тот в качестве водителя или пилота. О прелестях мультиплеера читайте в конце.

Боевых жизненных форм на планете две: Мы и Они. Мы представлены пестрой толпой



вооруженных до зубов солдат, кое-кто из которых имеет кибернетические имплантаты, расширяющие человеческие возможности в плане зрения, бега, прыжков, плавания и так далее. Они имеют в своих рядах представителей, как минимум, трех рас, стремящихся по религиозным соображениям сделать вид Homo sapiens достоянием истории, а их внешний вид наводит на мысли о протоках. Сначала типа «Ай ду вис фор Аюр», а потом ка-а-ак даст... Наш арсенал удивительно богат, если учесть обстоятельства нашего появления на планете. Мачете,

гарпун, пистолет, автомат, штурмовая винтовка с подствольным гранатометом, мини-ган, шотган, противовоздушный и противотанковый гранатометы, огнемет и снайперская винтовка — очень нехило для «потерпевших крушение»! Ковенанты предпочитают использовать энергетическое оружие:

энергомеч, энергетические пистолеты, винтовки, гранатометы и прочее. Помнится, в одном из роликов Старкрафта этим энергофилам популярно объяснили, что случается, когда вдруг вырубается генератор. Помимо гор оружия, наши люди

**Если забыть о взаимодействии звезды и кольца, то остальная физика очень реалистична.**

**Особенно сила притяжения, заставляющая трупы скатываться вниз по склону оврага или холма.**

ухитрились спасти с гибнувшего корвета еще и технику: легкие багги, простые и тяжелые танки, десантные дроншипы и другие ползающие, летающие и плавающие машины. Ковенанты, к слову, в этом отношении пока (!) выглядят скромнее. Таким образом, и цели, и средства для развертывания полноценной партизанской войны на земле, в небесах и на море у нас есть. Нет только поездов, которые



Три невразумительные коряги на переднем плане и есть наши противники — ковенанты. Вернее, практически «были», так как залп из гранатомета уже сделан.

полагается пускать под откос, но уж как-нибудь обойдемся. Вооружение и техника чужаков имеют световую индикацию, по которой можно судить о наличном запасе энергии.

Теперь начинаются всякие вкусности и приятности. Свобода является одним из базовых принципов игры, поэтому в ней отсутствуют какие-либо предопределенные специализации, наборы скиллов и классы. Поясню: нет, например, заранее расписанной профессии «снайпер»,



Мир Halo — это планета в форме кольца, на внутренней стороне которого происходит массовое истребление превосходящих сил противника нашими малочисленными партизанскими отрядами.



выбрав которую, игрок намертво связывает свое компьютерное воплощение со снайперской винтовкой и вынужден пускать голодные слюни, когда ему хочется чего-то большого и светлого (пострелять из гранатомета). Нет каких-то процентов ущерба или вероятности попадания в цель, есть только привычки и желания самого геймера — из чего хочу, из того стреляю, а также его личная способность быстро жать на





Так, по мнению дизайнеров Bungie Software, должны выглядеть партизаны будущего. Если у них, то есть у нас, такие партизаны, то кто же находится по ту сторону линии фронта?!



*Halo — это шутер от третьего лица, более всего похожий на Tribes.*

*На вопросы о возможности появления вида от первого лица руководство Bungie отвечает глубоким мысленным тыканьем*



Еще секунда и ковенантский пилот никогда больше не вернется на родную планету.

кнопки. Специализация все равно возникнет, так как один будет практиковаться в вождении танка, другой — в стрельбе из него же, третьему ничего, кроме снайперской винтовки, в жизни не надо и т. д., но эта специализация определяется свободным выбором игрока, и ее можно в любое время поменять. В отношении техники принцип тот же самый: вы обнаруживаете на местности «случайно» оставленную и полностью заправленную машину (эдакий рояль в кустах) и, если надоело быть пешеходом, плюхаетесь в нее, беря на себя часть или все функции по управлению ею. Например, в багги есть три места: для водителя, стрелка из установленной на раме пушки и «пассажира», который может стрелять из ручного оружия на ходу, а экипаж разведывательного танка состоит из водителя и стрелка. Один игрок может и управлять, и стрелять, но разделение труда сделает поездку более эффективной. Воздушная техника по управляемости не отличается от наземной. Десантные корабли быстро перебрасывают людей и технику в заданные районы,

а истребители могут действовать вообще без контакта с наземными войсками.

Площадь кольца составляет 10 000 квадратных миль. С точки зрения астрономии и физики сие невозможно, но для геймера важнее размер боекомплекта. Впрочем, если забыть о взаимодействии звезды и кольца,

**Существенные результаты боевых действий (трупы, сгоревшая техника, развалины зданий) остаются на поле навсегда.**

то остальная физика очень реалистична. Особенно сила притяжения, заставляющая трупы скатываться вниз по склону оврага или холма. Физика оказывает влияние на боевую технику. Попробуйте, например, резко выжать тормоз, и все, находящиеся внутри машины, полетят вперед, вспоминая всех ваших родственников. На кочках машину будет заметно подбрасывать, а если прилично разогнаться, то кого-нибудь может выкинуть. Ландшафты Halo весьма разнообразны: реки, равнины, леса, холмы etc., причем с помощью тяжелого вооружения их разрешено уродовать в свою пользу. Без флоры и фауны не обошлось, но они скорее для красоты, чем для дела. Впрочем, растительность обеспечивает некоторую маскировку. Погодные чудеса в виде снега, дождя, тумана присутствуют,

очень эффектные внешне, они еще и взаимодействуют с ландшафтом: река или озеро быстро покрывается льдом, а земля превращается в лучшем случае в скользкую поверхность (если была трава), а в худшем — в непролазную грязь, через которую просочиться можно разве что на танке.

За графический энджин Halo я спокоен, так как после движка Myth 2 разработчикам Bungie верю безоговорочно. Движение людей и техники в игре реализуется с помощью «инверсивной кинематики». Не знаю, что это, но раз оно делает движения плавными и реалистичными, то имеет право на жизнь. Масштабирование полигонов, объемное освещение, многоуровневые текстуры, пиксельное отражение сделают игру еще круче, хотя им для этого потребуется несредний

акселератор. В игре будет сделано множество мелких радующих глаз деталей: при выстреле видна отдача, ствол дергается вверх, а гильзы звонко валяются на землю — особенно живописно это



На меня надвигаются трое мрачных ребят. Ну и пусть надвигаются — у меня автомат (© детская песня).



выглядит при стрельбе из пулемета — и остаются лежать там некоторое время, после чего тихо растворяются в воздухе, дабы не тормозить процесс обработки своего присутствия, однако более существенные результаты боевых действий (трупы, сгоревшая техника, развалины зданий) остаются на поле навсегда. Даже полет противозенитных ракет замедлен настолько, чтобы геймер успел проникнуться его красотой. Хотя по отношению к сидящим в воздушной цели в этом шаге можно усмотреть утонченный садизм. Напоминать о визуальном эффекте взрывов и трассерах даже как-то неудобно — все будет.

Над фоновым музыкальным сопровождением Halo работает та же студия Total Audio, которая работала и над Myth 2. Остальные звуки (рев машин, выстрелы, взрывы, хрюканье местных тварей, вопли коллег, стоны врагов, шепот умирающих и т. д.) сделаны с применением технологии 3D Sound, чтобы можно было определять направление на источник звука. При этом звук работает в контакте с физическим движком, то есть, например, при неточном выстреле из снайперской винтовки несостоявшаяся жертва сперва услышит звук пролетающей мимо пули, а уж потом до нее долетит звук выстрела.

Под конец про то, ради чего, собственно, затевалось Halo, — про

мультиплеер. Ну deathmatch, это понятно. Capture the Flag для двух и более команд — тоже. Новый, для меня по крайней мере, режим называется OGRE. Один игрок получает супербиомеханический костюм с отличной броней, кучей фиш и торчащими из всех дыр стволами. Остальные игроки должны скопом завалить этот ходячий арсенал. Тот, чей выстрел оборвет жизненный путь монстра, сам становится им. Далее по кругу. В мультиплеере разрешено играть

микрофонов, и либо придется по старинке печатать сообщения, либо чем-нибудь привлечь внимание братьев по оружию и показать пальцем на цель. Благо совершенный движок позволяет сделать это достаточно точно. Окончательный диагноз: Halo — одна из ОЧЕНЬ редких игр, которые я жду, и я очень надеюсь, что Bungie оправдает мои ожидания. **MC**



Одна из главных особенностей Halo — возможность использовать любое найденное оружие и любую технику.



## Online RPG по-австралийски

# Big World

Крупнейший австралийский разработчик MicroForte решил утереть нос всем мировым компаниям, занимающимся онлайн-играми. Находящаяся в разработке игра Big World должна стать самым большим, самым насыщенным виртуальным миром из всех известных на сегодня ультим, зверквестов и ашеронсколов.

Совершенно отличная от других систем предыстория мира тем не менее знакома и носит определенный австралийский оттенок. Как известно, Британская империя использовала далекий зеленый континент как огромную тюрьму, отсылая на него преступников. Что-то похожее присутствует и в мире

Big World. Только идея приобрела более грандиозный, космический масштаб.

Neo-Eden — так назвали свой мир первые поселенцы — бывшая тюремная планета. Со всех концов галактики летят сюда корабли с заключенными. Во время долгого пути их тела пребывают в замороженном состоянии, а после

анабиоза человек уже и не помнит, за что его осудили, да и вообще — кто он такой. Поэтому свежеприбывший выбирает для себя новую личность, полностью отбросив прошлое. Но кто знает, какие сюрпризы преподнесет природа и не вернется ли к человеку память в самый неподходящий момент.

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

паспорт

Big World

Жанр:

Разработчик:

Издатель:

Online RPG

MicroForte

MicroForte

URL

<http://www.microforte.com.au>

Дата выхода:

2001 г.





Это одно из помещений космопорта. Сюда прибывают корабли с различными грузами. Вот этот красный агрегат и есть один из них.



Одна из сильных особенностей игры, изначально предполагавшаяся разработчиками, — выраженная индивидуальность персонажей. Возможности по созданию собственного образа практически безграничны. Цель здесь простая: вас должны узнавать в виртуальном мире так же, как это происходит в мире реальном. Ну а естественность движениям трехмерной фигурки на экране придадут технологии motion-capture.

Также огромное внимание уделено общению игроков друг



Уже сейчас видно, насколько хорошо выглядят модели, как четко и плавно выписаны лица персонажей и сколько фигурок может одновременно находиться в поле зрения игрока.

Единственными, кто мог бы рассказать о прежних делах каждого жителя, были Стражи, охранявшие тюрьму. Но они покинули планету после Великого бунта, оставив бывших заключенных, вырвавшихся из камер, безо всяких воспоминаний, плохих или хороших. Оставили они и безжизненные механизмы, странные приспособления и непонятного назначения машины, происхождение и принцип работы которых никому неведомы. Возможно, оно и к лучшему: мало ли что может произойти при неумелом с ними обращении.

Но любопытство всегда пересиливает страх, и поселенцы исследуют свой мир, познают его устройство и пытаются приоткрыть существующие тайны. Одна из них: планета вся является одним большим механизмом, неизвестно кем и для чего построенным. Другая — это аборигены, местная цивилизация инопланетян, существовавшая задолго до появления здесь первого человека. С ними люди живут в мире,



Кто-то топчется у компьютерного терминала. Враг это или друг? А может, вспомнивший прошлое хакер?

взаимно обогащая друг друга знаниями.

Из сказанного выше понятно, что игрок попадает в мир в качестве потерявшего память заключенного. Или же он может выбрать для себя образ местного жителя. Ходят слухи, что это не единственные расы в игре, возможно появление и какого-то биомеханического существа, за которого также можно будет играть.

с другом и с NPC. В игре можно будет прямо взаимодействовать с игровыми персонажами, пожимая им руки или как-то еще. Многие игровые ситуации основаны на тесной взаимопомощи. Плюс к этому впечатляющие возможности для массовых встреч: в одной локации может одновременно находиться до двух тысяч игроков, собравшихся, например, на митинг, посвященный



Встреча в бигворлдовском баре. Человек и инопланетянин обсуждают свои дальнейшие планы. Договорятся ли? Уж больно они подозрительно друг на друга смотрят...



Над Большим Миром восходит Большая Луна. Ну как тут не взвыть тем несчастным, которым не останется ничего более, кроме как созерцать это грустное небесное тело.



Вокруг старого здания тюрьмы большая гулянка. Наверно, что-то замышляется. Хорошо еще, если не массовая драка. Когда в одном месте собирается столько уголовников — жди проблем.





Кажется, это японский квартал. Специально для фанатов Playstation 2. А также прочих любителей японской словесности.



Где еще можно увидеть подобную сцену? Как просто забраться на высокую стену, если тебе помогает друг! Главное, чтобы он всегда был под рукой в нужное время.



Одинокий alien пробирается по пустынным улочкам в свой номер в отеле. Что нового ждет его там? Будем надеяться, что не засада. Иначе придется сражаться, а он ведь так устал после рабочего дня...

празднованию очередной годовщины Великого бунта. А общее число игроков, присутствующих одновременно в одной игре (а не в нескольких ее

и постоянно ищут лучшие решения возникающих проблем.

Благодаря этому заявленные характеристики и правда могут быть достигнуты. Уже сейчас

**В игре можно будет прямо взаимодействовать с игровыми персонажами, пожимая им руки или как-то еще. Многие игровые ситуации основаны на тесной взаимопомощи.**

копиях, как принято делать в существующих онлайн-RPG) достигает полумиллиона (даже есть сомнение, что наберется столько человек).



В такое трудно было бы поверить: все-таки EverQuest не какие-то неизвестные люди делали, а специалисты и то не достигли подобных результатов — если не знать, какие громадные усилия прикладываются для создания Big World. Над игрой трудятся 60 человек, а уж о многозначных суммах, которые на нее затрачиваются, я вообще молчу. Движок, технологическая основа всего проекта, совершенствуется на протяжении нескольких лет, а люди, ответственные за его создание, просто одержимы своей работой

видно, насколько хорошо выглядят модели, как четко и плавно выписаны лица персонажей и сколько фиговок может одновременно находиться в поле зрения игрока. Все это показано на скриншотах, так что можно считать обещания в определенной степени реализованными. Сетевые свойства на бумаге не отразишь, про них мы достоверно узнаем ближе к выходу игры.

Сильный ход для популяризации Big World — одновременная разработка игры для PC и Sony Playstation 2. Кто следит за игровыми новостями, знает, что новая приставка от Sony вернула свои лидирующие позиции, отобранные быстро развивающимися персональными компьютерами. Так что теперь эти две игровые системы идут как равные участники, обладая всем необходимым для игры в Internet'e.



Прощай, оружие!.. Нет, скорее, здравствуй.

А значит, будет больше игроков в Big World, и сообщество не умрет от недостатка народа.

Во что превратится проект после его реализации, нам знать не дано. Нет другого способа получить точную информацию, как дождаться выхода игры и понаблюдать за ее существованием. Но по предварительному обзору у Большого Мира — большое будущее, а как сложится на самом деле, увидим в следующем году. **MG**







«Бедный Жорик»

# Star Wars: Super Bombad Racing



Роман Шиленко

Паспорт

Star Wars: Super Bombad Racing

Жанр: провокация (гонки)

Разработчик: Lucas Learning

Издатель: Lucas Arts

URL: <http://www.lucasarts.com>

Дата выхода: начало 2001 г.

Я пребывал в приятной полудреме и в очередной раз мысленно прокручивал запись того, как доблестная португальская сборная указала бритишам их откидное место в мировом футболе. Виндузовый будильник показывал около трех часов ночи, когда в мою, не менее сонную, чем я, телефонную трубу ворвался голос старого (в смысле опыта, а не возраста) видного имперского политработника, провокатора, шпиона и просто хорошего человека Отто фон Лыжника, также известного как Николай Панков. Захлебываясь от радости и восторга, он выразил мне свои искренние соболезнования в связи с тем, что мне предстояло писать превью на очередной StarWars-проект, а в качестве удара милосердия скинул мне в почтовый ящик некий скриншот.

В траурном молчании я смотрел на него в течение получаса, успев передумать о гибельности генеральной линии Lucas Arts, о тщетности всего сущего и том, насколько мне противна Наоми Кемпбелл, о полипептидных цепях и том, сколько же кайфа поймали соседи за стеной, прослушав за сутки «Oops! I did it again» Бритни Спирс 34 раза, но потом возникла мысль о Евро-2000, она и вывела меня из ступора.

Надо сказать, что имперофил Лыжник и имперофоб я даем одинаковую оценку фильму Star Wars: Episode I и всем играм, которые из него вытекли, — отстойно. Дело не в том, что имперцам и ребелам стало не над чем ломать копыя — об месте афро-гунганов во Вселенной особо не поспоришь, а в непроходимой тупости и скучности выходящих проектов. Западный юзер проглотит любую гадость, лишь бы упаковка была красивая и шума вокруг много, но мы-то на Востоке!

Lucas Learning, одно из подразделений Lucas Arts,



Какая только техника не приходилась развивать молодому Анакину. А что, ему не жалко... Техника-то казенная.

подрейсеры. Почетное звание «Подопытный кролик Lucas Arts»

Я мучительно пытаюсь представить, для какой категории геймеров предназначен Bombad.

Видимо, «до 5 лет» у Нас и «для всех» у Них.

в прошлом уже родила Pit Droids и Gungan Frontier — эдакие маленькие светлые голубоглазые тупички мысли, а скоро собирается «осчастливить» нас появлением на свет Bombad Racing. Оно и понятно, надо делать деньги, пока весь мир тащится от Phantom Menace. Дизайнеры, мягко говоря, не напрягались. Они взяли восемь персонажей из фильма, увеличили им головы до пропорций Бивиса с Батт-Хедом и всунули в странные антигравитационные аппараты, чуть меньшие по размерам, чем чадающие

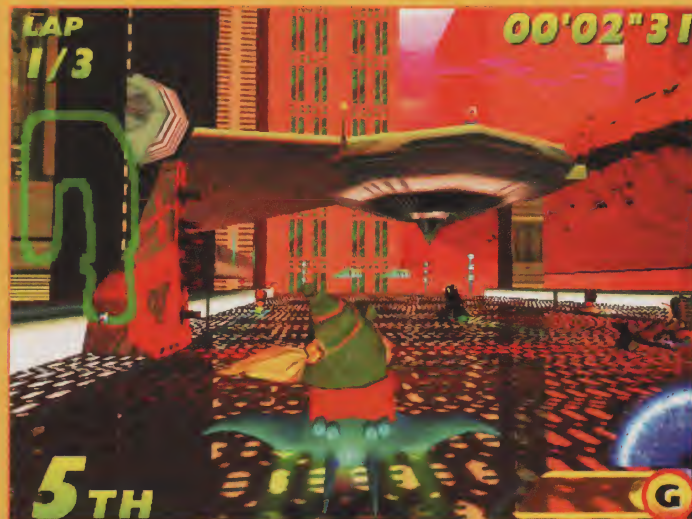


Бледнолицая скво с натрешечной физиономией — это королева Амидала. Видела бы Натали Портман, во что ее превратили дизайнеры Lucas Arts, давно падала бы в суд.



Это не Батт-Хед верхом на модифицированном Tie-файтере, а тот самый скриншот, из-за которого я потерял дар речи.





Предводитель гунганского дворянства Босс Насс готовится принять участие в гонках по улицам Корусканта.

присвоено молодому Оби Ванычу Кеноби, королеве Амидале, Дарт Моулу, Босс Нассу — отцу всех гунганов, Джа-Джа Бинксу, мастеру Йоде (руки прочь от наших святынь!!!), а также двум профессиональным самоубийцам — Анакину и Себульбе. Спасибо, что не испачкали своим вниманием Кай Гоа. Каждому гонщику предоставлен уникально чудовищно выглядящий карт и впаины соответствующие искусственные мозги, обеспечивающие хозяину особенный стиль вождения

представители флоры и фауны болот и лесов Набу, жители улиц и канализаций Корусканта будут в ужасе разбегаться от бешеных заездов восьми камикадзе. Шумахер и Култард нервно курят. Давить пешеходов, как это принято после Carmageddon'a, нельзя, но сталкиваться с соперниками, отбойниками и размазываться по деревьям не только разрешено, но и вообще приветствуется. Треки соревнуются друг с другом в дикости формы, кислотности пейзажей и сложности содержания. Местами в воздухе

### Треки соревнуются друг с другом в дикости формы, кислотности пейзажей и сложности содержания.

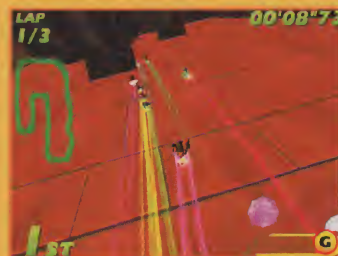
(управление, скоростной режим, где и как ускоряться, как использовать различные апгрейды и пауэр-апы, собираемые на местности), и какой-нибудь трюк для борьбы с конкурентами. Например, Джа-Джа Бинкс размахивает свой великий и могучий гунганский язык, затягивает его на шее едущего впереди гонщика и резким рывком на себя... Нет, не отрывает голову сопернику, что было бы очень мило, а всего лишь отбрасывает его вместе с kartом сильно назад. У Йоды язык не приспособлен к таким фокусам, но с помощью Силы наш мастер тоже может испортить настроение любому противнику. Остальные участники соревнований ведут себя на трассе столь же любезно.

Девять треков созданы воспаленным воображением все того же дизайнера под стать большоголового гонщикам. Аборигены песков Татуина,

будут болтаться штуковины правильной геометрической формы — это шилды и апгрейды, которые стоят усилий по их сбору. Таковых набирается 25 видов, между прочим. Однако ракет нет, пулеметов нет, танковых прибабасов нет, даже лазерные мечи у Оби Вана и Дарта Моула отобрали. Ну и чем прикажете отбиваться в таких невыносимых условиях? Грубыми словами? Никакими техническими достижениями графический энджин Bombad похвастаться не может. Возможно, он еще будет дорабатываться, но на текущий момент, если судить по скриншотам, графика, в лучшем случае, вчерашняя. Их дети гамиться будут, наши предпочтут какой-нибудь Porsche Unleashed.

Мультиплеерных режимов четыре. В Versus каждый играет против всех остальных живых и компьютерных гонщиков. В Co-Op игроки разбиваются на

команды по двое — весьма сомнительный режим, учитывая скорости и отсутствие оружия. В Trial предлагается просто пройти трассу — побеждает тот, кто покажет лучшее время. Подробности четвертого режима, Arena, пока не раскрываются, хотя чего уж тут хорошего можно придумать. Зато плохого — запросто: в связи с многопользовательским режимом в пресс-релизах часто упоминается термин «сплит-скрин». Вот будет забавно, если весь мультиплеер будет сделан в нем, а не по сети! В общую картину это прекрасно впишется. Глядя на шестилетнего сына моих друзей, лихо играющего в Warcraft без чит-кодов, я мучительно пытаюсь представить, для какой категории геймеров предназначен Bombad. Видимо, «до 5 лет» у Нас и «для всех» у Них. В целом ситуация складывается неприглядная: пациент склонен вгонять пользователей в глубокую депрессию, в связи с чем всем лицам, достигшим указанного возраста, рекомендую предохраняться, то есть никогда не открывать коробку с этой игрой. **MG**







Нескончаемая ночь

# Neverwinter Nights



Николай Панков aka  
Лыжникъ

Паспорт

Neverwinter Nights

Жанр: RPG

Разработчик: Bioware

Издатель: Interplay

URL: <http://www.bioware.com>

Дата выхода: середина 2001 г.



Физическая модель  
выполнена довольно  
реалистично.  
При расчете движения  
учитываются масса и ее  
центр, мощность  
двигателя, расположение  
колес и сцепление их  
с дорогой.

Все драконы и казематы продолжают будоражить умы компьютерных игроков всего мира. Я имею в виду широко известную систему правил ролевых игр «Advanced Dungeons & Dragons», на основе которых постоянно создаются и различные игры для жужжащего ящика с монитором. Это делается для тех, кто не способен без помощи вышеупомянутого устройства определить какое число выпало на кубике.

В принципе разница между такой РПГ и ее бумажным аналогом не велика — просто из-за непроходимой тупости компьютера играть в несколько раз скучнее, а смысл-то все тот же. Но речь, собственно, не об этом, а вовсе даже и о компании BioWare, которая в последнее время увлеклась производством игрушек, основанных на этой системе. Их первый, насколько мне известно, эксперимент в этой области, а именно Baldur's Gate, имел несомненный успех, так как был явлением революционным. Он обладал как неплохими графикой и сюжетом, так и почти точным соответствием тем самым правилам. Ну это, если не особенно тщательно проверять, а если копнуть поглубже, то всплывет куча недоработок. Дело там происходило в Забытых Королевствах, одном из самых популярных фэнтезийных миров. Там же обитают и персонажи новой игры от BioWare, которая зовется Neverwinter Nights.

Надо сказать, этот новый продукт тоже запланирован как революционный. Это вовсе не клон BG, как этого можно было бы ожидать после такого успеха, а вовсе даже и отдельная игра, причем это 3D RPG. Neverwinter Nights построена на

переработанном и усовершенствованном движке от MDK2, который назывался Omen. После модификаций движок стал называться «Аврора», ибо какой же может быть революционный продукт без революционного крейсера? На самом деле довольно странный выбор для РПГ — «Омен» создавался под action, однако, судя по всему, это не приведет Neverwinter Nights в состояние банальной стрелялки. Разработчики клянутся, что эта

игрушка станет одной из лучших в наступающем году. Но слепо верить таким заявлениям не нужно, так как только ленивый не хвалит свое детище, особенно пока его никто еще не видел...

На этот раз дело происходит на самом севере все того же Побережья Меча, уже знакомого нам по Baldur's Gate. Видимо, так понравилась разработчикам природа этого края, что далеко уходить не захотелось. А может, они просто боялись заблудиться





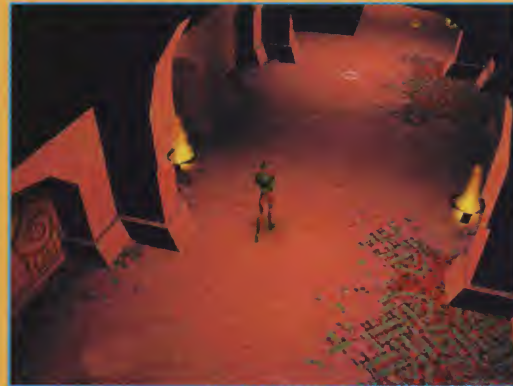
в огромном мире Забытых Королевств, география которого очень сложна и практически не поддается картографированию. Просто огромное количество книг и модулей настолько запутало тамошних географов, что они не всегда могут определиться, где находится тот или иной город, а с тех пор, как за создание ландшафта взялись разработчики компьютерщики, которые, по идее, могли систематизировать все данные, путаница только усилилась. Так, например, по некоторым данным, руины древнеэльфийского города Muth Drannor находятся одновременно в двух местах... Ну да ладно, нам не по всему миру шастать, а только по Побережью Меча.

С правилами Advanced Dungeons & Dragons тоже не все в порядке. Я в этом вопросе, конечно, не великий специалист, но кое-что слышал. Создатели заявили, что используют правила AD&D третьего издания. Слухи о разработке этого самого издания ходили давно, но, насколько мне известно, официально они еще не выпущены, и информация о них держится в секрете, так что где

**В железных доспехах отражаются люди, а на дне реки плавают какие-то мальки и прочий планктон. И все это тормозит, тормозит, тормозит...**

этим разведанными разжились программисты из BioWare, не совсем ясно. Отличия от второго издания заметны невооруженным взглядом. Во-первых, кроме стандартного набора рас вашего персонажа, а именно Дворфа, Гнома, Человека, Полуэльфа, Эльфа и Халфлинга, присутствует еще и Полуорк. Кто он на вторую половину — не уточняется, видимо, тут подразумевается кто-то вроде толкиновского Урук-Хая. Выбор профессии персонажа меня тоже несколько смутил, например к отряду воинов добавлен какой-то класс варваров, который при этом ничем не отличается от воина. Ну да это все детали, в которые вдаваться не обязательно, в конце концов, во втором издании правил была пометка, что DM (Dungeon Master) может немного изменять профессии персонажей, главное, чтобы они попадали под один из архетипов — воин, маг, священник и вор.

Что, к примеру, меня ужасает, так это количество портретов для этих самых персонажей. Вроде бы их там ни больше ни меньше двух тысяч. Я все-таки надеюсь, что создатели немного прихвастнули. В противном случае мне придется до конца времен сидеть и подбирать, какой из них более



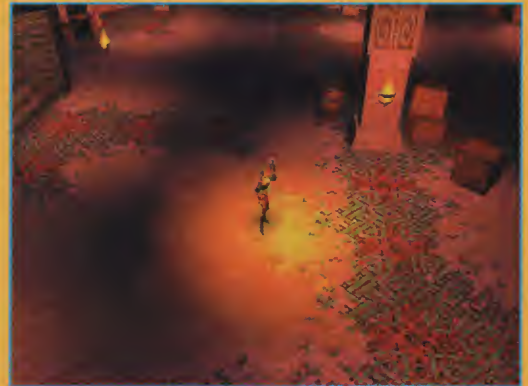
*Казематы средневековой Лубянки. Не хватает только крови, капающей со сводчатых потолков. Ну, что ж, дайте только срок... Кровавая бойня не за горами.*

всего соответствует характеру моего персонажа... Для разнообразия можно менять цвета одежды, доспехов, кожи и волос, так что можно ожидать наличие огненно-рыжих синерожих молодчиков в малиновых доспехах. Кроме того, свой портрет будет у каждой встречающейся в игре твари, будь то человек или кабан. Кстати, в любую зверюгу можно ткнуть мышью и попробовать

присоединить ее к вашему отряду, правда, не ясно, на кой, собственно, вам в партии нужны эти хорьки и белочки. Нет, если вы маг, то это понятно, приживал использует все уважающие себя колдуны... Максимальный уровень в игре не имеет столь глупого ограничения, как в Baldur's Gate. Тут можно идти до последнего, двадцатого. И это не просто потому, что так захотелось создателям, — все дело в том, что после этого персонаж уже может быть равен прочим смертным, а поэтому игра стала бы бессмысленной и скучной.

Графически эта игра также обещает быть крайне занятой. Создатели не поскупились на проработку мелочей, а следовательно, и на системные требования. Сквозь облака будут просвечивать лучи солнца, с деревьев — падать листья. Если вы снесете дерево, то сможете посчитать количество годовых колец на нем. В железных доспехах отражаются люди, а на дне реки плавают какие-то мальки и прочий планктон. И все это тормозит, тормозит, тормозит...

Но это все мелочи, шелуха. Особенная прелесть этого проекта в мультиплеерном режиме, а стандартный, на одного игрока, служит просто для того, чтобы не



*То ли моль ковры поела, то ли песком мозаику засыпали... А в ящиках, наверняка, нафталин. Жаль, лежит там без надобности, вот бы его использовать по назначению!*

терять форму, когда злые диверсанты перережут вам все средства коммуникаций. Хотя, конечно, и он обладает неплохим сюжетом и вполне играбелен... Разработчики обещают около ста часов игрового времени плюс возможность скачивать из сети дополнительные модули. Дело в том, что разработчики попытались исправить тот самый единственный недостаток компьютерных РПГ — их скучность по сравнению с бумажными прототипами. В Neverwinter Nights, кроме игроков, присутствует и мастер, который следит за партией и может, к примеру, вести с ними диалоги, вселившись в любую тварь.

Более того, вместе с игрой будет поставляться Aurora Toolkit — набор инструментов для создания собственных модулей и компаний, мечта каждого DM. Можно даже создать свой мир и в нем наблюдать за жизнью игроков. Максимальное количество последних на сервере — 64, однако порталы могут связывать один



*Гражданин, вам плохо? Что это с ним? Может, не стоило его мечом по башке-то?*



*Какая такая пошлина за проход по мосту?! А по репе не хочешь? Ну не хочешь — так все равно получишь. Нечего тут возникать, мост — он один для всех.*





сервер с другим, так что велика вероятность, что дважды с одним и тем же персонажем вы не встретитесь.

Играя на официальных серверах BioWare, нужно будет хранить своих персонажей в специальном персонажехранилище компании, что будет препятствовать появлению различных жуликов-хакеров, которые рано или поздно проявляются в каждой онлайн-игрушке. Очень, знаете ли, неинтересно становится играть, когда стоящий рядом гопник вдруг достает какой-нибудь жуткий дрын, от одного удара которого ваша голова превращается в набор мозгов и костей. Хотя возможность нападать на других игроков будет предоставлена только тем, кто сам готов помереть от руки человека. Иными словами, если вы не хотите воевать с живым разумом, вы вольны этого не делать.

Вскоре после выхода игры будет создан сервер, на котором будут вывешиваться достижения различных игроков, своего рода Доска почета. Но в рейтинг смогут попасть не все, а только те, кто имеет официально зарегистрированного персонажа,

что не так хорошо, как кажется на первый взгляд. Например, играя неофициально, можно импортировать персонажа из Baldur's Gate, равно как и из всех последующих игрушек, созданных на том же движке. И вообще я не совсем понимаю, с какой целью там используется эта система рейтингования, которая способна убить собственно элемент ролевизма. Но это не моя проблема, а создателей...

Все-таки главный плюс этого продукта — полная непредсказуемость действий других игроков. Допустим, вы решили устроить засаду на дороге и пограбить проходящих мимо персонажей. Так ведь у вас нет никакой гарантии, что вы обнаружите в рюкзаке оппонента хоть что-нибудь ценное. Вдруг нарветесь на приколиста, который тащит полный мешок оторванных голов? И, разумеется, не бывает полноценной ролевой игры без общения. При чем обыкновенные диалоги в компьютерных играх общением назвать нельзя — это просто переброска заранее сочиненных кем-то фраз. Ни о каком отыгрышировании своей роли и речи быть не может! Может, мой персонаж, который бард, стихами говорить должен, а не нести какую-то хамскую пургу! А воин, у которого интеллект 3, не может, как в том же все Baldur's Gate, философствовать! Ему, скорее, надо говорить на бивисобаттхедном наречии фразы «Типа это круто, баклан, и все такое...». Тут же у вас полная свобода действий, говорите хоть как, главное, чтобы окружающие понимали... И самое главное, тут можно быть ЗЛЫМ! Причем по-настоящему злым, а не просто носить гордый титул ивела, помогая при этом бедным и угнетенным.

Если во время игры вас нечаянно зарежут (да не вас, а персонажа), то что случится с ним — зависит от конкретного сервера. В некоторых случаях это приведет к немедленному восстановлению в том виде, в котором игрок начинал свою жизнь в этом мире, а кое-где грозит полным удалением персонажа из базы данных. Иногда за вами могут выслать спасательную команду, которая отвлочет бездыханное тело в храм, где его восстановят. Но при этом, согласно правилам, уменьшается одна из характеристик персонажа.

Я надеюсь, что немного больше информации об этой игре будет доступно в августе этого года, когда официально опубликуют третье издание правил AD&D, но и сейчас уже очевидно, что к выходу готовится нечто доселе невиданное. Разумеется, живой ролевки этот



продукт не заменит, да и может пагубно отразиться на самонастроении тех, кто будет играть в качестве DM (которые почему-то уверены что DM всегда прав. Когда вышеупомянутый при этом сидит за столом, то ему можно доказать обратное посредством канделябра, а когда он где-то в сети...). Но в целом идея правильная. Я лично с удовольствием посмотрю на то, что получится. **MC**



*Кроме стандартного набора рас вашего персонажа, а именно Дворфа, Гнома, Человека, Полуэльфа, Эльфа и Халфлинга, присутствует еще и Полуорк. Кто он на вторую половину — не уточняется.*



Да, небогато живут местные аборигены... Зато какие красивые у них вырастают девушки! Что ни говори, а права народная молва — истинные аристократы духа (и тела) рождаются в нищете.



Так выглядит экран для хранения хабара. Простенько и со вкусом. Главное — чтобы хватало места для всего необходимого. Настоящие герои, как известно, все свое носят с собой.



Средневековый пункт по приему металлолома. Сейчас brave герой сдаст свои латы и пойдет пить пиво. Правда, здорово? Лишь бы враги не нагрянули...



Еще одна независимость. Еще одна война

# Independence War 2: The Edge of Chaos

INDEPENDENCE WAR 2  
the edge of chaos

Первая часть *Independence War* вышла в 1998 году и, видимо, пользовалась успехом. Мне ее увидеть тогда не удалось, но теперь у всех нас есть шанс поиграть в новую версию этого космического симулятора. А если учесть, что разработчики в основном обещают «все то же, но с улучшенной графикой и интерфейсом», то может статься, мы ничего и не потеряли.

У всех продолжений часто возникает проблема — как поступить с предысторией, изложенной в предыдущих частях. Бывает так, что какой-нибудь недалёковидный автор взял да и сжег за собой все мосты: убил главного героя, устроил ядерную войну, уничтожившую все живое и т. д. (кстати, за примером далеко ходить не надо, возьмите хотя бы «Чужих»). Как из подобных ситуаций выходят — отдельный разговор, но самым безобидным я

галактических корпораций, обитатели восьми бедных миров подняли восстание. Cal Johnston оказался в гуще событий, даже не предполагая, какая каша заварится, когда он и несколько беглых заключенных попытаются

Freespace, X-Wing, Wing Commander — наверное так. Хорошо, если на ум придут X-Beyond the Frontier или Battlecruiser. Или Elite, но это уж совсем древняя игра. А ведь Independence War 2 находится

**Все действия удобно распределены между клавиатурой и мышью, так что теперь справиться с управлением смогут даже новички.**

отомстить за смерть отца Cal'a. Но сделанного не исправить, и человечество, как и сотню лет назад, оказалось на краю хаоса. (Интересно, в который раз в моей игровой жизни?)

Сухое определение жанра «космический симулятор» может ввести в заблуждение

ближе к последним трем, чем к обычным космическим симуляторам.

С Battlecruiser игру роднит ваш корабль. На нем вы выполняете функции не только пилота, но и всех остальных членов



бы назвал перенос действия в какое-нибудь новое место во времени и пространстве. Так и поступили в Particle Systems: действие Independence War 2 разворачивается через сто лет после событий, описанных в первой игре серии.

Вдали от Солнца и окружающих его развитых звездных систем случилась неприятность. Измученные неумейной жадностью

непосвященных. Ведь за этими двумя словами не видно многих неординарных идей, заложенных в игру. Что обычно вспоминается?



Чем больше объект, тем приятнее его взорвать. Если хотите, новый закон природы.

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

аспект

Independence War 2:  
The Edge of Chaos

Жанр: космический симулятор

URL <http://www.independencewar.com>

Разработчик: Particle Systems  
Издатель: Infogrames  
Дата выхода: первый квартал 2001 г.





Разработчики упоминают уникальную комбинацию свободной игры и сюжетной линии, что может означать и ограниченную свободу в пределах одной, целевой звездной системы.

экипажа, если модель звездолета того требует. Это не является бесспорным преимуществом, но сильно расширяет игровые возможности, вносит разнообразие и больший интерес.

А с X-BtF и Elite сходств вообще великое множество. Первое и главное — возможность свободного путешествия по секторам, когда сюжет не тянет тебя за собой, а позволяет лететь куда заблагорассудится. Хотя разработчики довольно туманно говорят об этой особенности. Они упоминают уникальную комбинацию свободной игры и сюжетной линии, что может означать и ограниченную свободу в пределах одной, целевой звездной системы.

Второе сходство — в возможности торговать, воровать, пиратствовать и заниматься прочими увлекательными делами. При этом происходит совершенствование вашего корабля, старые компоненты



заменяются свежесобранными, что есть хорошо. Можно и вообще пересечь на новую посудину, выбрав новый из нескольких, по словам разработчиков, реалистичных моделей (интересно, как они могут быть реалистичны? Или они действительно выглядят, как станция «Мир»?).

Но хватит о похожем, пора и про отличия вспомнить. Сохранив неплохую физическую модель и сильную сюжетную линию, которая должна вас впечатлить и запомниться надолго, Independence War 2 обогоржена

новым графическим движком, сделанным под Microsoft Direct3D. Из этого следуют новые спецэффекты и повышенная

совместимость. На корпусах кораблей обещано сделать все нужные отметины, характеризующие их долгие странствия по враждебному космосу и негостеприимным планетам: ржавые пятна на обшивке, подпалины от попадания лазерных лучей и вмятины от неудачных приземлений. Эффекты от выстрелов и запуска ракет должны поразить не меньше, чем сами ракеты, а взрывы врагов доставят не только моральное, но и визуальное удовлетворение. Уши, как обычно, насладятся абсолютно неуместными в безвоздушном пространстве звуками.

Интерфейс игры стал более интуитивным и менее зависимым от умения быстро жать на клавиши. Все действия удобно распределены между клавиатурой и мышью, так что теперь справиться с управлением смогут даже новички.

В шестнадцати системах, которые присутствуют в игре, стало более оживленно. Мирные космические транспорты, военные и пиратские корабли летят по своим делам во всех направлениях. Особо одаренные могут напасть. Несчастливые сами подвергнутся



нападению. И все это нескончаемо, генерация кораблей происходит случайным образом.

История, пронизывающая игру, рассказывается с помощью видеовставок, кадры из которых здесь есть. Полеты сопровождается музыка, создающая необходимую атмосферу. Есть поддержка сетевой игры. Комплект полный, остается только дожидаться и сыграть. Игра обещана на первый квартал следующего года. Если за это время никому не покажется, что нужно переработать какой-нибудь элемент игры, сроки не изменятся. Можно начинать готовиться к космическим полетам. **MG**

Если занимаешься пиратством, с полицией лучше не встречаться.



Giants: Citizen Kabuto

# Giants: Citizen Kabuto

Среди множества трехмерных стратегий и стратегек, которыми стремительно заполняется игровой рынок, наконец-то появилось что-то отличное от стандартного противостояния одной кучки почти одинаковых юнитов другой кучке таких же, близких по свойствам и внешнему виду. *Giants: Citizen Kabuto* стоит особняком в ряду идеологически сходных друг с другом *Ground Control*, *Earth 2150* («Война Миров»), *Dogs of War* и *Metal Fatigue*.

Виктор Расстрыгин  
(rasst@yahoo.com)

**В**ообще говоря, принадлежность игры к жанру стратегий тоже не слишком очевидна. Скорее, это аркада с элементами стратегии. Но все-таки несколько рас, наличие некоего подобия ресурсов,



Гражданин Кабута. Круче него только горы. А круче гор, как известно... другие горы.

базы и относительная многочисленность солдат (очень относительная: даже не десятки, а единицы) позволяют отнести ее к RTS. Впрочем, двумя жанрами дело не ограничивается. Нашлось место и RPG, что выражается в изменении характеристик героев и наборе ими боевого опыта.

Как обычно, сюжет игры большой смысловой нагрузки не несет, а лишь объясняет, почему противоборствующие стороны сошлись в схватке. Путешествуя по далекой туманности Дорлон, группа воинствующих Меккаринов попала в неприятную переделку и была вынуждена остановиться для починки своего корабля на затерянном в космосе летающем острове. Он не был необитаем, а Меккарины не любят делить



Вместо того, чтобы работать, Smarties прохлаждаются в местном баре. У, ленивые, Кабута скорблю!

с кем-то жизненное пространство, поэтому началась маленькая война: пришельцы с одной стороны и местные жители (точнее, жителяницы) Sea Reapers, обитающие в воде, — с другой.

Меккарионы в совершенстве владеют оружием и обладают высокоразвитыми технологиями. У них в арсенале полный набор средств уничтожения — начиная с маленьких бластеров



Слома голову нести в атаку не всегда благоразумно. Иногда лучше спрятаться и напасть неожиданно.



Чтобы построить базу, нужен Smartie. Вот Меккарин его поймал и несет куда нужно.

Просмотр

Giants: Citizen Kabuto

Жанр: экшн-стратегия

Разработчик: Planet Moon

Издатель: Interplay

<http://www.interplay.com/giants>

Дата выхода: осень 2000 г.





по-своему: съесть всех разом и остаться главным и единственным хозяином этого маленького мирка.

Оригинален в игре источник ресурсов — это еще одна раса острова, безбидные Smarties. Этих

полезное звание, например пивнушку. Для Sea Reapers нужно иметь энергию на магические заклинания. Вот они и отбирают от всех живых существ жизненные силы и используют против своих врагов. Ну а вечно голодный

***Перед нами предстанет красочный мир, наполненный множеством впечатляющих эффектов, придуманных буйной фантазией разработчиков.***

большеголовых коротышек каждый участник конфликта использует по-разному.

Меккарины, например, ловят вимпов — овцеподобных животных — и скормливают их Smarties. Последние в благодарность могут

Кабуто только и умеет, что набивать свой бездонный желудок. Правда, съев Smartie, он не просто насытится, а еще и... снесет яйцо, из которого вылупится злобный динозаврик, который будет помогать Кабуто справляться с врагами.



и заканчивая мощными энергетическими бомбами, вызывающими небольшие землетрясения. А у водяных девиц главная атакующая сила — магия. Именно ее они используют, чтобы отстоять свой остров. Так появился Кабуто — монстр-гигант, превосходящий по размерам любое другое существо на острове более чем в десять раз. Но, видимо, в магической школе риперши учились плохо, и Кабуто решил не защищать своих создательниц, а справиться с проблемой



***Как видите, можно посмотреть на мир глазами своего солдата. И увидеть с высоты птичьего полета свою базу.***

подарить Меккаринам новое оружие, необходимые вещи, скажем прибор невидимости, или построить какое-нибудь очень

Поговорим о графике. Игра разрабатывается уже давно, поэтому ее движок несколько раз претерпевал улучшения. Были полностью переработаны текстуры, чтобы более полно использовать возможности новых 3D-акселераторов. Теперь перед нами предстанет восхитительный красочный мир, наполненный множеством впечатляющих эффектов, придуманных буйной фантазией разработчиков. Игровые уровни — тропические леса, пышущие темной зеленью, песчаные пустыни, опаленные жгучими лучами солнца, и бескрайние равнины, поросшие

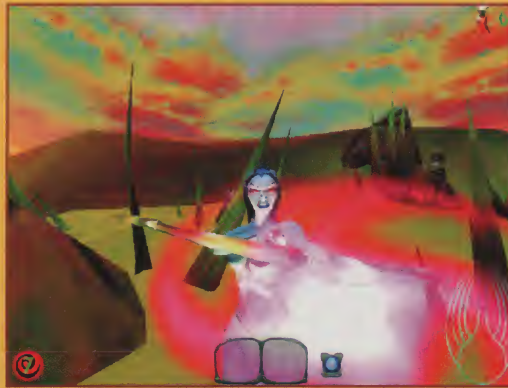




всяческой инопланетной растительностью.

У каждой расы будут свои проявления их действий. Для Меккаринов, это, конечно же, вспышки лазеров, массивные ракетные удары, огненные взрывы бомб. Для Sea Reapers — разряды молний, всполохи пламени, разноцветные магические поля. Кабуто, который и без дополнительных приспособлений и заклинаний уделает всех и вся, демонстрирует свою жуткую чудовищность, а также устрашающие телодвижения.

Есть и другие интересные находки. Скажем, в одном из роликов, демонстрирующих возможности игры, очень впечатляюще смотрится погоня за одним из Меккаринов какого-то подземного хищника. Комья земли, взлетающие там, где враг копает свой тоннель, вызывают полный восторг. Также классно



Кроме чистой магии, Sea Reapers используют лук, выстрел которого может принести много неприятностей.



Детям и беременным женщинам просьба закрыть глаза. Это очень кровавая сцена в исполнении одного из Меккаринов.

**Добротные аркады да еще со стратегическими и ролевыми элементами появляются не так часто, но у Giants определенно есть большой потенциал.**



Из моря выплзло очередное порождение хаоса. А может, оно добро?

смотреть и старая добрая разделка подвернувшегося под горячую руку представителя фауны на кровавые кусочки. Так что к изображению претензий нет.

А завершает общее приятное впечатление описание сетевых возможностей игры. Для такого боевика, как Giants: Citizen Kabuto, просто необходимо иметь поддержку многопользовательского режима. Она есть, даже в нескольких вариантах. Первый — обычный дефматч, второй — тотальное уничтожение, третий — поймай Smartie с флагом. Из-за того, что три расы в игре отличаются кардинально, играть предстоит за команды. Причем до девяти человек могут распределить между собой роли пятерых

Меккаринов, трех Sea Reapers и одного Кабуто. Понятно, что здесь нужно тщательно выверить баланс, иначе одна раса может получить значительные преимущества.

И, конечно, надежный способ усилить команду — многочисленность. Только у Меккаринов в команде целых пять игроков.

Sea Reapers согласно своей водолюбивой природе способны спрятаться в случае угрозы жизни под воду. Очень полезное свойство, когда враг слишком наседает, не давая ни секунды передышки. Жаль, что пока нет возможности испытать его на практике.

До осени, когда, по расчетам Interplay, Giants: Citizen Kabuto должна появиться в магазинах, остается не так много времени. Так что вскоре игру удастся посмотреть более детально на собственном компьютере. И по красочности, и по задумкам ей вряд ли найдутся соперники, и это один из немногих проектов, который заслуживает самого пристального внимания. Добротные аркады да еще со стратегическими и ролевыми элементами появляются не так часто, но у Giants определенно есть большой потенциал. **MC**



Один из способов остановить врага — наслать на него торнадо. Неплохо остужает излишне горячие головы.

же недостаточно, ведь живой игрок не станет подставлять ступни под выстрелы противников. Поэтому есть и еще одно уязвимое место, находящееся на животе Кабуто и оказывающееся в зоне досягаемости только при максимальном приближении, но зато и эффект от его поражения весьма ощутим. Заодно это придает напряженность и динамичность, заставляя нападающих чаще рисковать, а не болтаться подолгу на безопасном расстоянии.

Меккарины для лучшего выживания получили в свое распоряжение реактивные летательные двигатели. Это компенсировало их слабость в разборках один на один с другими расами, позволив перемещаться в пространстве практически без ограничений.



А это последнее, что видит попавший на обед к Кабуто. Экий славный красноротый ужасик... Жаль, что придет время, и кто-нибудь положит зуб и на него.



## Устрица в пустыне (Prairie Oyster)

**Бокал:**  
стопка

### Компоненты:

- Водка «Кремлевская» — 50 мл;
- Желток яичный — 1 шт.;
- Соль, перец, табаско — по вкусу.



**В** некотором царстве да в тридесятom государстве жили-были не три и даже не тридцать три богатыря, а несколько сотен. И выезжали они на лихих конях во чисто поле, и истребляли злую нежить да силушкой богатырской мерялись...

# Этот безумный текстовый мир

Фили Молчаливый

**В**ам, читатель, никогда не хотелось пожить в фантастическом мире, населенном эльфами, гномами, троллями и сотнями других существ разной степени фантастичности? Да еще так, чтобы кроме вас и одновременно с вами

в том же мире одновременно находились бы еще несколько десятков живых людей, с которыми можно было бы дружить или враждовать, беседовать, вступать в разного рода сделки и т.д.? И при этом все нахалю? Такие игры реально существуют. Называются они MUD (Multiple User Dimensions).

С технической точки зрения мад — это сервер-программа, в реальном времени принимающий запросы игроков и отсылающий им результаты обработки. В отличие от популярных ныне сетевых версий «Кваки» и подобных ей стрелялок, MUD — игра текстовая. Игрок, вошедший в новый участок игрового мира (в мадах они именуются комнатами), видит текстовое описание данной комнаты и перечень всех предметов, монстров (в мадах называются «мобами», от англ. mobile) и других игроков, находящихся в этой комнате в данный момент. «Посмотрев» на заинтересовавший вас предмет (текстовой же командой), можно получить более полное его описание.

Текстовость игры вовсе не означает ее технической отсталости. Дело в том, что сюжет хорошего мада не сводится к действиям типа «убей их всех». От игрока, как правило, требуется не только умение обращаться с оружием да быстрота реакции (и связи), но и способность вжиться в образ своего персонажа и сыграть выbranную себе же самому роль. Отсутствие красивых картинок на экране скорее помогает этому, чем мешает, так как побуждает игрока «додумывать» игровые ситуации до конца собственными силами.

Не будем забывать также, что текстовая информация «весит» значительно меньше графической и соответственно намного быстрее передается. Да и игроку для полноценного участия в игре достаточно очень недорогого железа и простенького софта. Теоретически играть можно простым телнетом (хотя лучше заиметь специальную программу-клиент, но об этом ниже).

Первые MUD-подобные программы были созданы где-то



<http://www.rnud.net.ru> — «Мир Трех Лун», в просторечии (и в этой статье) чаще именуемый РМАД'ом. Один из первых, если не самый первый, полностью русскоязычный мад. Считается своего рода классикой жанра.



в семидесятых годах в США и первоначально были очень незамысловатыми. Игроки просто перемещались по некоторой лабиринтоподобной территории, эпизодически натываясь друг на друга. Возможности взаимодействия ограничивались драками, алгоритм которых был также очень прост. Впрочем, за давностью лет уже невозможно установить какие-либо подробности, да и не нужны они нам сейчас.

Бурное развитие мадов началось с появлением Internet в качестве общедоступной компьютерной сети в восьмидесятых годах. В Россию же эта разновидность сетевой жизни пришла, как водится, с запозданием. Первые полностью русскоязычные мады появились в Сети около четырех-пяти лет назад. До этого, да и теперь, всякий желающий может, конечно, жить в мирах английских, но это, как вы догадываетесь, требует соответствующего уровня познаний в английском языке. Дело даже не в том, что игровая информация от сервера будет английской (и ваши команды ему тоже), а в том, что общаться с другими игроками придется на родном языке профессора Толкина и иных классиков советской литературы. Партнеры же едва ли будут настроены ждать, пока вы сформулируете свою мысль в доступном им пониманию виде. И если английская речь не является для вас хорошо знакомой, то последствия могут быть плачевными.

Надо отметить, что практически все русскоязычные мады в той или иной степени основаны на исходниках буржуазного происхождения, хотя отличия могут быть подчас очень велики.

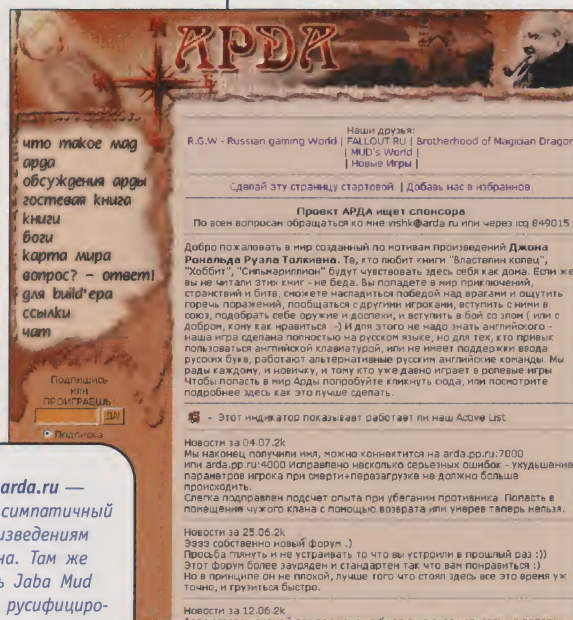
## Необходимый софт, или «Кто такой триггер?»

Как было сказано выше, бродить по маду можно используя обычный телнет. Однако поступать так без серьезных причин я не советую.

Сплошь и рядом игроку приходится для выполнения каких-то

<http://www.arда.ru> — Арда, очень симпатичный MUD по произведению проф. Толкина. Там же можно взять Java Mud Client (JMC), русифицированный Бареком — одним из бессмертных Арды.

**Большинство мадов в наши дни придерживаются фэнтезийно-средневековой тематики. Исключения довольно редки и сосредоточены за пределами Рунета.**



действий набирать на клавиатуре текстовые команды (подчас довольно длинные). Колдовать «черная молния» нежить — попробуйте в реальном бою набрать такое на клавиатуре, и весьма вероятно, что до нажатия на Enter вы не доживете. Программа-клиент тем и хороша, что позволяет вам повесить эту строку (и любую другую) на hot key.

Помимо этого клиенты умеют совершать еще множество разных действий. В частности, их можно заставить автоматически разбирать получаемые от мад-сервера строки и, найдя в них определенные слова или словосочетания, автоматически совершать необходимые действия. Это и есть упомянутый в заголовке триггер. Таким образом, можно поручить вашему клиенту автоматически поить-кормить вашего персонажа по мере надобности, брать в руки выбитое врагом в бою оружие и мало ли еще что.

Наибольшей популярностью среди программ-клиентов пользуются ZMUD и JMC. Найти их можно по адресам, указанным ниже.

## С чего начать?

Как водится, прежде чем куда-то идти, надо выбрать пункт назначения. В нашем случае — тот мир, в котором вам хотелось бы пожить. Найти какой-нибудь

MUD в Internet — дело элементарное. Если напрягать поисковики и тратить время на чтение результатов совсем влом, то можно заглянуть на любую страничку из перечисленных в конце этой статьи.

Большинство мадов в наши дни придерживаются фэнтезийно-средневековой тематики. Исключения довольно редки и сосредоточены за пределами Рунета. Хотя там подчас попадаются интересные миры, а в них — наши соотечественники. Могут порекомендовать сходить на <http://www.lgg.ru/~solo/mud/Swmud.htm> — русскоязычную страничку, посвященную Star Wars MUD. Почувствуйте себя джедаем!

Наиболее известные и популярные к настоящему времени русскоязычные мады создавались по мотивам литературных произведений фэнтезийной тематики. Из этого не следует, однако, что если вы никогда в жизни не читали книг Толкина или, скажем, романов серии DragonLance, то путь в соответствующий мад вам заказан. Конечно, чтение книг всегда полезно, но мад — суть самостоятельное явление, имеющее собственную внутреннюю логику, подчас далекую от логики «первоисточника». Тем паче, что писателю всегда проще смоделировать реальную (или фантастическую) жизнь на страницах своей книги, нежели программисту — в коде программы. Одно дело, впрочем, в любом случае стоит сделать по книжке (если такая существует) — ознакомиться с географией того мира, где вы хотите странствовать. Конечно, все вопросы можно будет выяснять и непосредственно в игре — задавая, скажем, в Арде вопрос о том, где находится Шир, вы рискуете прослыть уж очень явным невеждой.

Полезно также выяснить, насколько хороша связь с выбранным вами миром. В частности, автору этих строк когда-то очень понравился Аладон, но играть на нем я не смог именно из-за большого задержек (в мадовском жаргоне именуемых «лагами»).

Очень правильным первым шагом будет создание тестового персонажа, предназначенного именно для первого входа в мир и часа-полтора жизни в нем. За это время стоит хотя бы чуть-чуть сориентироваться в географии того города, где вам предстоит родиться, отыскать магазины, торгующие едой, оружием и прочими полезными вещами, пройти «курс обучения» в MUD-школе — таковые существуют в очень многих мирах. Обычно уже нескольких практических шагов хватает для осознания



<http://www.amud.orc.ru> — Адамант. Еще один толкиновский мад. От Арды отличается большим количеством зон и более развитой системой ПК. Там она почти не ограничена.



кое-каких собственных ошибок, неизбежных на старте.

После этого наступает время выбора.

## Кем быть?

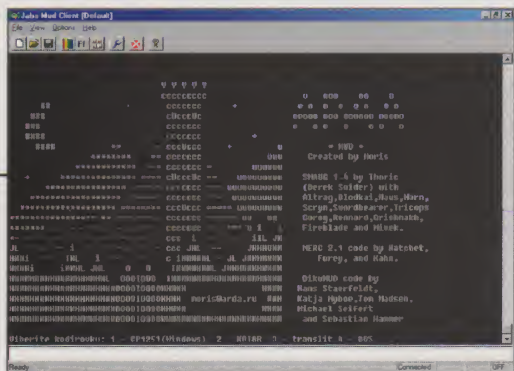
Теперь предстоит выбрать профессию (класс) персонажа и его расу. Что такое раса подробно объяснять не буду, тем паче, что в разных мадах предлагаемый набор может отличаться очень сильно. Про выбор класса же стоит сказать пару слов.

Разделение общества на классы (не путать с истматом!-) пришло в мады из ADnD — ролевой игры, также весьма интересной, но не компьютерной, а настольной и потому выходящей за пределы сегодняшнего очерка.

В «классической» традиции классов обычно пять: воины, паладины (рыцари), маги, жрецы (клирики), воры.

В современных мадах их обычно больше, иногда намного, но почти всегда классы, не имеющие явной аналогии в вышеприведенной пятерке, представляют собой комбинацию свойств двух

<http://www.mud.org.ru> — очень неплохой информационный сайт, посвященный мадам вообще и русскоязычным в частности.



или более «классических» классов, притом не всегда удачную. Хотя и здесь бывают интересные находки. Скажем, в любимой мною Арде выделяются мертвия — очень сильный (пожалуй, даже чересчур) класс, играть которым очень интересно, но просто, поэтому рекомендовать его новичкам нельзя.

Краткие свойства классов можно описать так. Воины, как правило, имеют наибольшее количество здоровья, или хитпойнтов (этот показатель демонстрирует количество ударов противника, которое может выдержать данный персонаж), быстрее всего наращивают здоровье по мере набора уровней, лучше всех обращаются с различными видами оружия. Но, увы, воины отличаются полной неспособностью к магии. Паладин — изначально рыцарь, посвятивший себя служению добру и свету (хотя в некоторых мирах возможны и злые рыцари).

Так вот невзрачно выглядят крутейшая битва. Вы не смотрите, что все так серенько. Разворачивается мощнейшая схватка. Зато если начальство через плечо на монитор глянет — ни в жизнь не поймет, на что вы тратите ценные конторские ресурсы.

**Новичкам рекомендуют для начала побыть воинами, и я не буду в этом отношении оригинален. Набор умений воина неширок, но именно по этой причине даже полному чайнику сложно в нем запутаться.**

шебник. Не блещет ни силой, ни выносливостью, но способен творить разного рода чудеса. Клирик не силен в битве, зато является специалистом по лечению ран — как собственных, так и своих друзей. Вор бывает нужен для отпирания замков, проверки содержимого чужих карманов и при прочих деликатных делах. Воры, как и воины, не име-

ют каких-либо способностей к магии.

Каждому классу доступен определенный набор умений, перечень которых расширяется по мере набора уровней. При этом даже одинаковые умения могут становиться доступными разным классам на разных уровнях. Например, в упоминавшейся уже Арде воин может взять в левую руку второе оружие, достигнув 15-го уровня (всего их в том мире 50), а вору придется набрать более 40.

Обыкновенно новичкам рекомендуют для начала побыть воинами, и я не буду в этом отношении оригинален. Набор умений воина неширок, но именно по этой причине даже полному чайнику сложно в нем запутаться. В бою этот класс требует наименьшей подготовки: воин дерется только оружием, а удары такого рода в мадах наносятся автоматически. Заклинания же надо вызывать специальными командами, что для неопытного игрока не всегда удобно. С другой стороны относительно большой запас здоровья обычно гарантирует, что при неблагоприятном ходе сражения вы успеете удрать (но вполне возможно, что вас догонят и добавят).

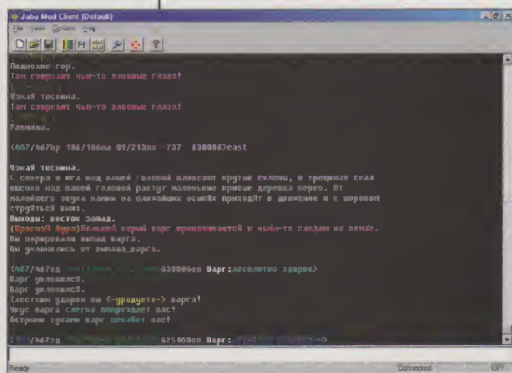
Кроме количества здоровья, магии (маны) и движения (надеюсь, смысл этих понятий не нуждается в расшифровке), ваш персонаж будет иметь еще несколько характеристик. Их набор в разных мирах выглядит по-разному, но, как минимум, обычно включает в себя силу, интеллект, мудрость и телосложение. При создании персонажа или вскоре после этого вы скорее всего получите возможность увеличить какие-то из этих характеристик (исходные их значения зависят от расы) на некую величину путем тренировки. Если вы воин, то разумно будет потратить все тренировки на телосложение (constitution), что даст ощутимый выигрыш в здоровье при получении каждого следующего уровня. Интеллект и мудрость нужны, как правило, магам и клирикам соответственно, а о том, как именно они влияют на их возможности, лучше читать в документации по конкретному миру.

Пользно также соотносить выбор класса с выбором расы. Обычно хорошие воины получают из гномов, а хорошие маги — из эльфов. Сделать же волшебником огромного, но глупого тролля — дело более чем нетривиальное, даже если правила конкретного мада формально и допускают такую возможность.

Итак, персонаж создан. Скорее всего, при старте вам выдали



От воина отличается меньшей гибкостью в выборе вооружения, зато способен обучаться несложным защитным и лечебным заклинаниям. Маг... ну что тут сказать? Волшебник — он и есть вол-

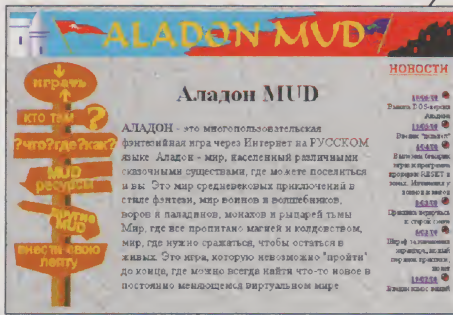




комплект амуниции и вооружения или же деньги для его приобретения. Самое время оглядеться вокруг.

## Правила хорошего тона

Обитающие в маде персонажи делятся на смертных и бессмертных. Смертные — это вы и подобные вам игроки, независимо от расы, пола, возраста и класса. Бессмертные (также именуемые имморталями или просто богами) — это люди, создавшие этот мир и поддерживающие его в жизнеспособном состоянии. Общее для всех без исключения мадов правило: «Бессмертный всегда прав». Нарушать его категорически не рекомендуется. Если кто-то из богов требует от вас что-то сделать (или наоборот — не делать), то это необходимо исполнить немедленно и без возражений. Если распоряжение бессмертного кажется вам несправедливым, то, как правило, вы всегда можете найти какого-то бессмертного выше рангом и сообщить ему свои претензии. Если же и это не поможет, следует вспомнить о том, что у вас есть неотъемлемое право выбора — играть в эту игру или не играть. Я не знаю ни одного случая (по крайней мере, среди известных российских мадов), когда бессмертные получали бы зарплату за свою деятельность в этом качестве. Стало быть, они никому ничего не должны. И вам в том числе.



<http://www.mud.dn.ua> — Аладон. Полностью оригинальный по своему сюжету мир.

**Бессмертные — это люди, создавшие этот мир и поддерживающие его в жизнеспособном состоянии. Общее для всех без исключения мадов правило: «Бессмертный всегда прав».**

Карта мира Арды. Если вы заглянете в одноименный мад, то именно по этим пространствам вам предстоит походить.



Правила общения со смертными более многозначны. Вы можете разговаривать, задавать вопросы, звать на помощь, покупать или продавать какие-то вещи и т. д. А можно ничего этого не делать, сохраняя безразличное молчание:-). В любом случае тут вы полностью вольны играть ту роль, которая вам больше по душе (и соответствует вашему персонажу). Некоторые действия, впрочем, все равно лучше не делать. Не надо по несколько раз

подряд выкрикивать одинаковые сообщения в общих каналах, видимых всем игрокам сразу. Не надо слишком настойчиво звать на помощь. Даже если ваше положение действительно серьезно — никто не обязан вам помогать. Мало-мальски опытные игроки обычно крайне насмешливо относятся к просьбам одолжить денег — вы должны найти способ прокормить себя без посторонней помощи. Что поделашь — свобода подразумевает ответственность за самого себя:-).

В разных мирах существуют разные правила относительно падений игроков друг на друга. Скажем, в Арде игроки делятся на две группы — мирных (состоя-

ние по умолчанию) и атакующих. Мирных игроков нельзя атаковать — такой приказ просто не будет выполнен сервером. Отчасти похожая система существует на Аладоне — игрок может либо поклоняться какому-то божеству (и получать от него некоторую помощь) — и быть «атакером», либо быть атеистом (что довольно некомфортно, но зато не подвергаться угрозе нападения — атеистов на Аладоне атаковать нельзя.

очень часто обозначается для краткости буквами ПК (англ. Player kill), поэтому, встретив такую аббревиатуру, не удивляйтесь. Мотивы ПК у разных игроков могут быть разными, но обычно сводятся к трем основным:

- напавший решил поживиться чем-то из вещей жертвы;
- поведение атакуемого чем-то не понравилось;
- чиста спартовый интерес, панимашь.

Игроки, систематически позволяющие себе «спортивный интерес», обычно пользуются соответствующей репутацией, которая отнюдь не облегчает им жизнь.

Помимо одиночных игроков в мадах существуют постоянные объединения — кланы, которые сплошь и рядом находятся в состоянии непрерывной войны друг с другом. Собственно для этого они, как правило, и создаются:-). На первых порах вам совершенно необязательно будет разбираться в кланах того мира, куда вы попали, и тонкостях их отношений друг к другу. Если вы не представляете для них интереса (а что в вас может быть интересного?), то вас не тронут, а если и тронут — тут все равно никакая информированность не поможет.

## Жизнь после смерти

Чаще всего, однако, вас будут убивать не другие игроки, а управляемые компьютером mobs. Необходимо быть заранее готовым к тому, что происходит это будет на первых порах часто, а впоследствии — время от времени. Последствия смерти бывают различными в разных мирах, но в основном сводятся к потере части опыта, необходимого для набора следующего уровня, и возможности потери всех или части вещей (поскольку вещи остаются на вашем трупе в месте гибели).

Да-да! Мад отличается от реальной жизни еще и тем, что здесь вы сможете время от времени лицезреть собственное бездыханное тело, с которого (пока оно не разложилось и не исчезло) нужно будет снять пожитки, если, конечно, они вам еще нужны. И если когда-то кто-то попросит вас помочь «достать труп», это будет означать не необходимость вызова дюжих санитаров с рубашкой особого покроя, а всего-навсего просьбу сходить в указанное место и прибить того моба, который не дает убитому игроку обобрать собственные останки.

Вы, конечно, можете и не ходить, но вообще-то отказ в подобной просьбе считается признаком очень дурного тона. Разве что

В Адаманте, РМАД'е и еще нескольких мирах формальных ограничений на убийство нет — нельзя лишь атаковать игроков существенно ниже уровнем, но если вы будете уж очень настойчиво и многократно преследовать чем-то не угодившего вам персонажа, то он, возможно, просто наступит на вас бессмертным — подобное поведение там наказуемо.

Убийство одного игрока другим и все, что этому сопутствует,



стерегущая шмотки зверюга заведомо вам не по зубам.

## MUD — игра командная? Нет, групповая!

Каким бы сильным игроком вы ни были, но рано или поздно (и скорее всего уже очень скоро), вы обнаружите, что за слабеньких мобов из новичковых зон вы уже не получаете того опыта (как говорят в мадах — экспы), который нужен для того, чтобы пройти до следующего уровня в сколько-нибудь приемлемые сроки. А тварей посылнее в одиночку не осилишь.

Как гласит мадовская народная мудрость, группой можно пройти любую зону — кроме тех, которые специально сделаны для того, чтобы быть непроходимыми.

Группа состоит из энного числа персонажей примерно одинакового уровня, но желательны разных классов. Как минимум в группе должны быть один или несколько воинов и хотя бы по одному клирику и магу. Это не значит, конечно, что группы неполного состава никогда не создаются — бывает и такое, особенно в мадах, не очень населенных. Автору этих строк приходилось за свою жизнь ходить в самых разных сочетаниях: от воина с паладином до двух магов и воира. Желательно все же придерживаться «классических» схем настолько, насколько это возможно, особенно, если драка и впрямь предстоит серьезная. Тем паче, что разделение на классы затем и придумано: маг с клириком навешивают на членов группы всевозможные защитные заклинания, после чего в бою действуют из-за спины воинов. Маг «стреляет» чем сумеет, а клирик по ходу дела лечит раны, не позволяя злому (или доброму — это уж от ваших вкусов зависит) врагу завалить воинов. Как метко выразился по этому поводу один из бессмертных РМАД'а, «клирик, считающий себя магом, подлежит вивисекции». Воины, как принято говорить в таких случаях, «танкуют» — принимая удар на себя, не позволяют противнику атаковать спеллкастеров. Зачем в группе нужен вор, полагаю, тоже понятно — чтоб двери открывать. Они сплошь и рядом имеют обыкновенные быть запертыми.

Несмотря на кажущуюся простоту действий в группе, задача эта подчас не из легких, тем более что события в бою могут развиваться очень быстро, поэтому полезно еще «на берегу» обговорить разделение обязанностей и действия при нештатных ситу-

ациях. Всего же лучше для начала походить группой с более опытными людьми, которые смогут рассказать и показать все необходимое лучше меня.

## Куда пойти для начала

Понятно, что сколько на белом свете людей, столько и вкусов. Рискнув вызвать чье-то неудовольствие (впрочем, у ветеранов мадов едва ли хватит терпения дочитать до этого места — ведь для них тут нет ничего нового), я все же позволю себе порекомендовать начать приобщение к мадам с Арды.

Основанный на произведениях Дж. Р. Р. Толкина мир очень неплохо документирован, имеет развитую систему классов (я не буду подсказывать сколько их тут, сами узнайте), позволяет игроку, желающему быть мирным, не опасаться нападения коллег. Последнее, впрочем, имеет и оборотную сторону: невозможно стать по-настоящему квалифицированным игроком, не живя в условиях «военного времени», но возможность выбора момента перехода из одного состояния в другое оставлена за самим иг-

В начало  
Устав  
Новости  
История  
Кланы  
Арда  
Ссылки  
Форум  
Мадовки

## Железальный Клан

### История клана

«...Эта история на протяжении долгих дней после ухода каролингского флота. Из восточной Мидгарды вышла огромная армада, истребившая все население морей. Ураганный ветер и яркое солнце, жаркое солнце, жгло в знойный полдень. Само небо наливалось и заставляло думать, что оно обожено, желая все быстрее и быстрее опуститься над нами, обжигая нас, ужасно жгло и Нуманор падал в кручину, устал с собой пол, поража, усталости, боли, боли и радости, жажде и фразичном языке, картинке в ослеплении, гордых ове и доним, жом и мизерный — все они исчезли, словно и не жили никогда...»

Так написано в Аваллабете. Это правда, но полны правды?

После гибели Нуманора, услышав вверенности вести сторонники Вальра на девяти кораблях двинулись в Средиземье, где Овендрил, Исландур и Аларкон основали свои королевства. Однако они не были перепрогнозированы, дажк — всемогущий отец человек — и не заметили бы на столь маломасштабное дело. Нуманорским кланом в прибрежных областях к тому времени была уже не одна сотня лет, и население их было не в пример многочисленнее, нежели предшественников.

До падения своей империи население нуманорского клана в основном было лояльно королевской власти и ее приказам. Однако, как и во всем этом обществе, лишь немногие были готовы рисковать — обещанным благополучием ради любви абстрактным идеям. Неудивительно, поэтому, что в момент прибытия в Средиземье тех, кого маифейские предания называли «Берангами», среди постоянных обитателей нуманорской империи было очень немного людей, сдерживавших ярость даже не законной власти Короля Нуманора — ибо не было к тому моменту ни короля, ни его королевства — но той традиционной инстинктивной в равной степени от «сия света» и «сил тьмы», — там, где тьма и свет в виде людей и демонов, в которой стоял дилемма, придал клану клану маифейские провозглашения Нуманора и который привнесла их на новую провозглашения, их стране — могущество, а им самим — неизмеримо в высшей силе.

У кланов существуют собственные странички с историями, фотографиями, уставами и условиями приема новых членов. Не фонтан по дизайну, конечно, но зато масса информации.

строчки, я вывел на экран статистику своего персонажа. «Вы провели здесь 567 часов» — мн-дась. Я не жалею об этом времени: я лучше узнал себя, познакомился с иными людьми, приобрел себе друзей в реальной жизни и, кажется, не нажил в ней же врагов — хотя в жизни виртуальной наш клан ведет жесточайшую войну, в которой все средства хороши. Применение разных хороших средств друг к другу, однако же, не мешает участникам разборок время от времени собираться на мадовку и под пиво предаваться воспоминаниям о совершенных подвигах.

Если ты, читатель, готов к тому, что этот мир станет частью твоей жизни — тогда вперед. И, может быть, в какой-то момент, читая на экране описание очередной комнаты, ты мысленно перенесешься туда и почувствуешь себя стоящим на древней полузаросшей дорожке, помнящей попытку эльфийской конницы и желую мерную поступь гномых ратей. И подняв вверх голову, ты вместо навесного потолка увидишь над головой ярко-черное летнее небо, усыпанное сияющими гроздыми крупных звезд...

И да будет час нашей встречи сиять звездою! **ME**

## Официальный сайт Ордена Святости



- Новости
- Члены Ордена
- Устав и история
- Ссылки
- Конференции
- Голосование
- Обратная связь

- 3.07.2000. В конференции Арды Морис высказал идею устроить вайп осенью, мотивируя тем, что супергерои слишком много стали и дымится все на руках осли, кончики, мой, сложно себя показать
- 3.07.2000. По результатам проведенного голосования было принято решение о создании редиректов. Теперь на главную страницу можно попасть с адресов [www.mud.am.ru](http://www.mud.am.ru) и [www.arda.mn.ru](http://www.arda.mn.ru)
- 30.06.2000. Как много новостей за сегодня! В разделе ссылок появились ссылки на Орден Духовности. В разделе форум — ссылка на их форум. Не пропустите!
- 30.06.2000. Ну просто огромное спасибо за помощь в создании сайта! [www.mud.am.ru](http://www.mud.am.ru) и [www.arda.mn.ru](http://www.arda.mn.ru)

роком. Персонаж, достигший 50-го уровня, имеет возможность либо пребывать в героическом состоянии сколь угодно долго, либо сделать ремонт, т.е. родиться заново, возможно — иным классом, вновь получив исходный уровень, но сохранив какие-то умения из предыдущей жизни.

## Цена кайфа

Что ни говори, а мад — штука затягивающая. Дописывая эти

[www.freebee.techno.ru/jmc](http://www.freebee.techno.ru/jmc) —  
здесь можно взять JMC.  
[www.zuggsoft.com/zuggsoft/index.cfm](http://www.zuggsoft.com/zuggsoft/index.cfm),  
а здесь — ZMUD.



# FUJITSU

Жесткие диски

т  
р  
а  
д  
и  
ц  
и  
о  
н  
н  
о  
е

я  
н  
о  
в  
о  
е

к  
а  
ч  
е  
с  
т  
в  
о



[www.fujitsu.com](http://www.fujitsu.com)



# МЕГА БИТВА

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

**Shogun: Total War**  
НА СТРАНИЦАХ 65—68

**Diablo 2**  
НА СТРАНИЦАХ 69—73

НОЧЬ ВОССТАВШИХ РЕДАКТОРОВ

В последнее время в нашем журнале непосредственное внимание уделялось такой важной для мира проблеме, как Гагарин и его тапочки. На последней редколлегии мы решили, что уже достаточно про это подумали и написали и впредь пора менять тематику. Вообще говоря, сейчас я должен сказать пару благоглупостей про те игры, которые пребывают у нас в разделе «Мегахиты», но, честно говоря, делать этого не хочется. И так понятно, что раз они именно в этом разделе — значит, игры хорошие и заслуживают самого что ни на есть пристального внимания. Зато можно обсудить название вступления к рубрике. К чему бы оно? А бог его знает. Его придумал Боцман здешний, оно мне понравилось, и я решил его употребить. Жалко, не совсем к месту, но зато весело. А вступления у моих коллег с каждым номером делаются все страннее и страннее. В принципе их даже в определенной степени можно считать одним из тех признаков, которые делают журнал уникальным.

P.S. Буквально несколько минут назад я услышал звук молнии — не гром, а тот шелест, с которым сгорает воздух на пути следования разряда.

Я вам скажу — это вещь!  
Искренне Ваш  
Данила Матвеев

**MDK2**  
НА СТРАНИЦАХ 69—83

**Vampire:  
The Masquerade — Redemption**  
НА СТРАНИЦАХ 74—78





# ВОЛЯ И РАЗУМ

Barsick



...На дворе XVI век. Страна восходящего солнца переживает трудные времена, феодальная раздробленность влечет за собой постоянные вспышки войн то в одной, то в другой провинции. Самурайские кланы ведут беспощадную войну за новые территории. Предводителем одного из таких кланов предстоит стать и вам, задача проста: объединить под своим началом все провинции, положив начало эре централизованного правления. Но, ясное дело, никто вам на блюдечке ключей от соседнего княжества не принесет, так что предстоит огнем и мечом завоевать себе место под солнцем и отобрать его у всех остальных.

**Т**е времена, с точки зрения стратега, характеризуются полным отсутствием мало-мальски приличного вооружения и массовостью сражений.

Так, например, нам придется иметь дело с многотысячными армиями, которые и проложат путь к победе. Кроме того, эти армии надо будет еще где-то растить, а потом еще и кормить, так что дел хватает, не хватает только ваших умелых действий, которые, без сомнения, приведут в конце концов к японскому престолу. Собственно, вот и весь сюжет, правда, он щедро одобрен всевозможными чисто японскими подробностями, но в сущности это ничего не добавляет. Задача сформулирована предельно ясно: убить всех. Сделать это можно по-разному, так что перейдем прямо к делу.

Перво-наперво выбираем себе провинцию. От этого выбора зависит многое. Они отличаются и плотностью населения, и количеством плодородных земель, гористостью территории, в конце концов. Все эти особенности будут сильно влиять на выбор стратегии, поэтому надо подойти к выбору разумно,

сделав ставку на какую-то одну черту понравившегося участка земли. Сделав выбор, мы приступаем к первой части игры, а именно — стратегическому планированию.

Для того чтобы отвоевать вражеской крови, придется сначала привести в порядок хозяйство. Этот этап не требует от вас скоропалительных решений, он протекает в похолодном режиме, так что у вас будет



*Классическая ловушка. Выманиваем врага на себя, завязываем бой, а потом потихонечку отходим за мост, где уже в нетерпении поглаживают луки два отряда стрелков. Сейчас мы им устроим потеху!*

## Паспорт

### Shogun: Total War

Жанр: wargame  
Разработчик: Creative Assembly  
Издатель: Electronic Arts



<http://www.ea.com>

Системные требования:  
Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 32 Мбайт

3D-ускоритель

время все как следует взвесить. Для начала надо сказать несколько слов о структуре времени в игре. Каждый ход занимает три месяца игрового времени и называется сезоном. Всего сезонов четыре: лето, осень, зима и, догадайтесь, какой еще? Правильно — весна. За один ход можно переместить вверенные вам войска, заложить новое здание и так далее. Согласитесь, все это



## Разведка не спит и не дремлет

Есть в игре вещь, о которой вполне можно сказать несколько слов отдельно. Речь пойдет о разведке, ей в игре отводится едва ли не центральное место. Подумайте сами, как именно вы узнаете о численности вражеской армии, приближающейся к вашим рубежам? Специально для этого и производятся на свет шпионы, да не простые, а самые настоящие ниндзя. Эти ловкие ребята в состоянии добыть сведения о дислокации, численности, военачальниках и любые другие необходимые для выбора стратегии данные.

Только они в состоянии пересекать границу не только без объявления войны, но и вообще безо всяких уведомлений, а добытые ими сведения порой могут оказаться решающими. Пользоваться ими необходимо разумно и продуманно. Кроме чисто шпионских заданий, ниндзя могут выполнять и более ответственные поручения.

Одной из особенностей игры является необходимость прикрепления боевых подразделений к определенному военачальнику. Разума этих ребят вполне хватает для грамотного манипулирования подведомственными частями, кроме того, их полководческие таланты не одинаковы. Закаленный в десятке сражений ветеран гораздо грамотнее управляет вверенными ему частями. Вполне естественно, что и боевой дух солдат напрямую зависит от известности и опыта их командира. От того, насколько «крут» полководец, зависит, побегут ли ваши (или вражеские) солдаты в панике с поля боя или сложат головы, но не уступят ни пяди родной земли противнику. Так вот, перед началом сражения вполне можно направить разведчика в стан врага с целью убить известного генерала еще до вступления в бой. Догадаетесь, какой последует эффект, если ваша миссия увенчается успехом?

Правильно, вражеские подразделения полностью потеряют не только координацию, но и весь боевой дух. После этого от них можно ожидать только хаотического сопротивления и скорого бегства. Насколько мне известно, это первая игра данного жанра, в которой признаются кулуарные убийства. Это вполне можно назвать новым словом в жанре, ведь еще никогда дипломатия не была так близка к чисто боевой тактике. В принципе можно, даже начав сражение, направить лезвие атаки таким образом, чтобы быстро добраться до подразделения, охраняющего военачальника, и прикончить его на месте, но такой подход гораздо грубее с чисто эстетической точки зрения, да и к тому же требует намного больших затрат, ведь пока вы доберетесь до вражеского генерала, он вполне может успеть отдать приказ, превращающий вашу победу в пиррову. Так что использование разведчиков и тайных убийц оправдано с любой точки зрения, и вы потеряете значительную часть своих возможностей, если не научитесь как следует пользоваться подобными методами.



*Ни шагу назад! Позади Москва! Видимо, здесь и сложу буйну головушку, но отступать не стану!*



несколько напоминает «Цивилизацию». Постройка зданий занимает, как правило, несколько сезонов, так что рекомендуется не тянуть с закладкой основных производящих структур. Обычно всплеск строительства приходится на конец года, так как именно раз в четыре сезона подконтрольные провинции платят налоги, и именно этими деньгами вам предстоит обходиться весь следующий год.

Строительство шахт и развитие земледелия дадут вам необходимое количество ресурсов для начала производства армии. Как и во всех уважающих себя стратегических играх, придется построить ряд зданий, предназначенных для тренировки бойцов. У каждой из враждующих сторон есть свой собственный вид войск, который, как правило, стоит значительно дешевле, чем у оппонентов. На это тоже стоит обращать внимание при выборе провинции. Для постройки необходимых военных зданий вам придется сначала возвести замок. Он является чем-то типа столицы провинции, а также позволяет строить массу других зданий, количество которых растет по мере проведения апгрейдов

замка. Так понемногу, не торопясь, вы сможете организовать себе вполне приличный список производимых подразделений. Большинство из них классические — копейщики, лучники, всадники и так далее, но есть и ряд довольно экзотических, вроде боевых монахов (видимо шао-линьских) или ниндзя.

Войска производятся сразу отрядами, так что объединять их не придется. На стратегической карте они выглядят фишками, стоящими на расставленной перед вами карте, для передислокации достаточно переставить фишку на другое место. Есть, правда, маленький нюанс, он заключается в невозможности переброски войск на территорию соседа без предварительного объявления войны. Это делает ваши перемещения более продуманными, так как предупрежденный враг не сидит на месте, а активно готовится к отражению ваших сил. Кроме чисто ресурсной работы и разведения воинов, вам необходимо будет заниматься такими вещами, как торговля и дипломатия. Дипломатия чем-то напоминает все ту же «Цивилизацию», а вот торговля может стать залогом победы. После постройки торговых палат к вам вполне может забрести представитель варварских народов (кто-нибудь из европейцев) и предложить партию мушкетов. Надеюсь, не надо объяснять, что мушкет подобен атомной бомбе, если у врага нет ничего дальнобойной лука. Торговлю также стимулирует постройка порта, который, кроме всего прочего, позволяет перебрасывать войска морем и сильно экономить время.

Таков стратегический аспект игры, но что делать, когда армия уже скучает в ожидании сраже-







Догадаетесь, кто этот парень в темном? Правильно, это ниндзя, таким ребятам можно поручать самые щекотливые задачи, и они с легкостью их выполняют... Или погибнут.

## У природы нет плохой погоды

Еще одним интересным аспектом военных действий является использование погодных условий при тактическом планировании. Как мы уже говорили, в игре присутствуют любые реальные погодные условия, это дает сразу несколько интересных возможностей, о которых хотелось бы поговорить отдельно в связи с тем, что в погоне за реалистичностью авторы не позабыли и о влиянии климатических условий на ведение боя. Так, например, дождь или снег делают практически невозможным применение огнестрельного оружия, а это, в свою очередь, ведет к катастрофической потере боеспособности армии, построенной на основе мушкетных или аркебузных отрядов. Этим можно прекрасно пользоваться, но нельзя забывать о том, что враг тоже кое-что соображает в погоде, и вы сами можете легко стать ее жертвой. Это без сомнения значительно повышает интерес игрового процесса и засчитывается разработчикам в призовые очки. Согласитесь, совсем неплохо дожидаться тумана, чтобы провести свою конницу через ущелье, на стенах которого расположились вражеские лучники. Точность и густота стрельбы из лука сильно зависят от того, видят стрелки цель или ориентируются практически только на слух.

Есть и еще один аспект погоды — зима. Да, именно зима, ведь зимой гораздо медленнее двигается войско и гораздо быстрее устают солдаты. Уставший солдат скорее убежит с поля боя, чем свежий, и это также можно активно использовать в своих целях. Например, ваши силы малочисленной вражеских, но вы на своей земле, и можно вполне потаскать врага за собой, а потом вывести его на ваши свежие части, где он, вывесив язык на плечо, просто не сможет полноценно сопротивляться. Внимание к деталям со стороны разработчиков, бесспорно, подарило нам геймплей, какого мы еще не видели. Остается только надеяться на то, что и другие «конторы» последуют примеру Creative Assembly и подарят нам еще много продуктов, достойных этого.



Ну чем не «Цивилизация»? В игре найдется место и любителям походовки, и сторонникам реального времени. Все получат по заслугам... в смысле по потребностям, хотя и по заслугам тоже, компьютер далеко не дурак.

ний, а сосед не хочет вступать в союз? Пойти и вынести его к чертовой матери! Переходим к тактической части игры.

Итак, под нашими стягами расположились ровными рядами все отряды, которые мы успели построить за время недолгого затишья. За один ход производится только один отряд, состоящий из 60 человек. Это минимальная единица военной силы в игре. Такие единицы можно объединять под командованием одного военачальника, способного уследить разом за полтора десятками отрядов. Всего этого мы не увидим до тех пор, пока где-то на карте не пересекутся две фишки: наша и вражеская. Принцип состоит в следующем: как только вы столкнулись с вра-

гом, поступает предложение перейти к битве или автоматически просчитать ее исход. Действовать по принципу «меньше видел — крепче спишь» нельзя, потому что именно в этом и состоит неповторимая прелесть Shogun. Меч к мечу, глаза в глаза, развевающиеся знамена и падающие войны.

Теперь перед нами расстилается вполне реальный ландшафт, которому и предстоит стать ареной битвы. Первое, что необходимо сделать, — разобраться в особенностях ландшафта и расположить войска. В принципе именно от этого зависит в большинстве случаев исход поединка. Еще никогда я не видел игры, где такое значение приходится придавать этому аспекту тактического планирования. Дело в том, что сплошь и рядом попадаешься на разнообразные уловки врага. Интеллект его просто великолепен, он никогда не полезет в откровенные ловушки, но зато с удовольствием расставит их вам. Так что лучники должны стоять на возвышенности и избегать рукопашной, а коннице требуется простор для маневра. Несоблюдение хоть одного из таких очевидных правил практически всегда приводит к трагическим последствиям. Слабый с виду противник вполне способен отступить, заманивая вас в какое-нибудь узкое ущелье, а потом вы обнаруживаете, что оно прикрыто сверху отрядами лучников, а ваша армия уже уменьшилась наполовину. Здесь все протекает в реальном времени, так что соображать надо не только хорошо, но и быстро. Правда, есть пауза, дающая возможность подумать над сложившейся на поле ситуацией, настоятельно рекомендую воспользоваться в случае затруднения.

Допустим, вы победили. Это не просто, но, возможно, какая-то сумасшедшая случайность позволила вам одолеть недетский разум компьютера (это не преувеличение). Что дальше? Под вашим контролем оказалась новая территория, и вам теперь предстоит превратить ее в плацдарм дальнейшей экспансии. Места, где недавно сменилась власть, часто оказываются охвачены бунтами. Жесток и бессмыслен японский бунт, так что приходится оставлять там часть войск. Но не торопитесь попрощаться с ветеранами, только что выигравшими вам компанию. Они гораздо дисциплинированной новобранцев, и их не так-то просто заставить бежать с поля боя. А для подавления восстаний вполне подойдут еще зеленые и необстрелянные отряды. Вот так, манипулируя, переставляя, строя и разрушая, вам предстоит завоевать господство на всей территории Японии. Надо признаться, что это







Вот она — цена победы. Враг разбит и бежит, но что в этом толку, если армии больше нет. Теперь столько времени уйдет на отстройку новой, да и тех ветеранов, с которыми компанию начинал, уже не увижу...

оказалось не просто интересно, а очень интересно, и дело не только в удивительном геймплее, но и в реализации всего этого. Именно о том, как все это выглядит, мы и поговорим.

Фактически мы имеем две игры в одной коробке. На самом деле — с одной стороны «Цивилизация», с другой Warhammer. Обсудим их по отдельности. Итак, стратегическая часть игры сильно смахивает на упомянутый выше бессмертный шедевр Сиды Мейера. Интерфейс представляет собой кабинет правителя с расстеленной на полу картой. Эта карта и является центральным объектом внимания вплоть до перехода к тактической части. Говорить о ней практически нечего, нарисована и все. Зато о тактическом режиме сказать можно много, так что перейдем непосредственно к нему.

На трехмерном ландшафте нечеловеческой красоты разворачиваются битвы, достойные пера художника-баталиста. Самые разнообразные пейзажи, начиная с горных и заканчивая окрестностями осажденного замка, все нарисовано просто прекрасно, а свободно подвешенная камера позволяет вволю насладиться всевозможными видами сражений. Единственное, что несколько портит впечатление, — вода, уж очень схематично она выглядит, впрочем, засматриваться на речной простор нам никто не даст, так что оставим это на совести разработчиков, тем более, что остальная часть пейзажа выполнена на «отлично». Как я уже сказал, камера подвешена свободно, но существ-

вует одно ограничение, которое реально способно испортить жизнь игроку. Дело в том, что потолок, доступный камере, низковат, из-за чего периодически какая-либо часть сражающихся пропадает из поля зрения. К этому быстро привыкаешь, но все же это можно назвать недостатком. К тому же, когда летаешь на бреющем полете, становятся видны некоторые нюансы графического движка игры. Например, воины являются чисто спрайтовыми, равно как и окружающие деревья. Иногда это становится заметно и несколько портит впечатление. Конечно, понятно, в игре, где каждый солдатик прорисован отдельно, а в сражениях участвует до 5 тыс. (!) человек, ри-



совать полигональных солдатиков невозможно, такая игра пойдет разве что на суперкомпьютере. Так что за это мы разработчиков ругать не станем, а, наоборот, похвалим за скромные системные требования, особенно учитывая глобальность происходящего.

Игра идет во всех разрезах, причем системные требования действительно приемлемы. Туман, дождь, снег и прочие природные спецэффекты оставляют самое приятное впечатление, прорисовка местности — на высочайшем уровне. Во что можно оценить графику? С позиции техники исполнения, пожалуй, Shogun потянет на «твердую четверку с половиной» (спрайтовые солдатики все же засели в мыслях, как заноза), что же касается чисто субъективной оценки, то она совершенно определено — «отлично», такого полноценного впечатления от происходящего на экране я еще не получал. Остается только порадо-

вать засаду, теряешь генерала в самом начале битвы, кладешь всю конницу просто ни за что только из-за того, что зашел не с той стороны, все это только еще глубже заставляет погрузиться в игровой процесс, еще тщательней подходить ко всем действиям, еще более взвешенно вести дипломатические дела. Сказать, что игра увлекательна, все равно что ничего не сказать. В основном, как мне представляется, связано это в первую очередь с одним из лучших среди стратегий AI противника.

Враг постоянно заставляет нас находиться в напряжении, каждую секунду ждать проблем, будь то отряд конницы, неожиданно вышедший из леса прямо вам в правый фланг, или вообще классические клещи, да еще выполненные, как на экзамене в Военной академии. Противник вполне может измотать ваши силы длительным переходом, а когда воины уже начнут валиться с ног от усталости нанести неожиданный и подлый удар. В расставленные ловушки он



ваться за отличное сочетание качество/производительность и закрыть вопрос о графике.

Звук. Что можно требовать от звукового сопровождения в подобной игре? Японских мелодий? Здесь они в избытке. Но не это является самой сильной стороной звука Shogun, оформление кровавых баталий — отлично исполненная симфония смерти. Лязг мечей, скрежет доспехов, крики умирающих, ржание лошадей, свист стрел... продолжать можно до бесконечности. Такой полноценной звуковой картины сражения не было, пожалуй, еще нигде.

Сам игровой процесс уведет за собой даже человека, никогда не игравшего в стратегические игры. Настолько увлекательно сражаться, что даже не скучно растить армию! Вот как можно охарактеризовать геймплей игры. Действительно, когда впервые попадаешь

лезет неохотно, сделаны они должны быть действительно на совесть, иначе все уйдет впустую. Нарождаться на такую машинную сообразительность просто невозможно, это, пожалуй, самая главная фишка игры, именно из-за этого ей можно пророчить светлое будущее и почетное место в стойке компактов любого любителя жанра стратегии.

Нельзя не вспомнить и о многопользовательской игре. Конечно, она есть, так что у нас снова появилась возможность в очередной раз доказать соседу Петьке, кто самый великий стратег на свете.

Выводы напрашиваются самые оптимистичные, ведь игра-то отличная. Наверное, нескоро найдется достойный конкурент, хотя если вопреки ожиданиям он появится скоро, то и в этом случае все мы только выиграем, а пока нам еще трон Японии захватить нужно до зарезу. **MC**



# СОВЕРШЕНСТВО НОМЕР ДВА

Рей Делгадо

Я наконец нашел определенное понятие «нетривиальное занятие». Оказывается, это очень просто, проще, чем многим кажется. Нетривиальное задание — это когда днем тебя будет редактор и говорит: «А ну быстренько напиши мне Diablo II! Сколько ты в него играешь? Две недели? Вот и нормально. Пиши!» — и вешает трубку.

Просыпаешься, чешешь опухшую голову, пытаешься машинально скастовать скелета, чтобы приволок чаю с кухни, понимаешь, что фиг, и расстроено плетешься туда самостоятельно, дабы осуществить акт приема чая. Внутрь.

На самом деле Diablo II ждали такое фантастическое количество времени, что определенная категория встречающих успела неполнобить эту игру в, так сказать, превентивном порядке. И действительно, разве это дело — три года в разработке?



И как только игра вышла, сразу стало модно в определенных кругах (не будем показывать пальцем, но есть такие, есть) Diablo II ругать. Просто так. И графика там не та, и персонажи неинтересные, и голос у паладина потешный... Да мало ли что может придумать человек, которого полтора года обмывали на тему сроков выхода игры. Его можно понять, но это не является оправданием. Ничто не является оправданием перед лицом такой игры, как Diablo II.

Сейчас будет краткий экскурс в историю, поэтому все, кто знаком с тематикой проблемы, могут совершенно спокойно пропустить следующую главу.

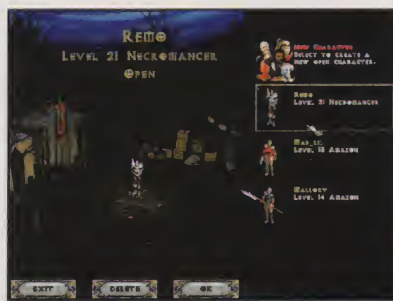
## Акт 1.

### Как это было и чем это стало

Появление Diablo стало культурным шоком. У игры не было аналогов, играть в нее можно было практически бесконечно. В сущности, незамысловатая история про то, как всей деревней ходили убивать неосмотрительного товарища, ставшего демоном, в руках разработчиков из Blizzard превратилась в шедевр. Прямо скажем: у Blizzard есть масса игр, значительно худших, нежели

Diablo. Опять-таки не будем показывать пальцами, так как у каждой из этих... (промолчу) есть своя толпа фанатов, которая и адрес в состоянии по нику вычислить. Нам этого не надо, поэтому продолжим дальше.

В Diablo играли очень долго даже с учетом того, что это был бес-



## аспект

### Diablo II

Жанр: RPG  
Разработчик: Blizzard  
Издатель: Blizzard

URL: <http://www.blizzard.com>

### Системные требования:

ОС: Win95/98  
Процессор: Pentium II-233 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
CD-ROM: 8x



Совершенно стандартная ситуация. Куча моих скелетов рубится с монстрами, а я стою чуть поодаль и жду, когда они закончат, дабы собрать вещи. Очень удобно, и главное — рассудительно!



спорный хит. Даже если не принимать во внимание мультиплеер (а его нельзя не принимать во внимание), вариантов прохождения игры была уйма. Каждый раз заново генерились подземелья, что добавляло в прохождение игры нотку безумия, фанта-



Да, и такие уровни бывают. А что делать? Фантазия у разработчиков — будь здоров. На нее еще никто не жаловался.



стические возможности прокачивания персонажа (каждого персонажа! А сколько их было!). В общем — мечта.

Потом, когда уже даже самые стойкие граждане утомились играть

в single оригинального Diablo, хитрая Blizzard, просто для поддержания интереса, выпустила аддон под названием Hellfire. Казалось бы, ничего особенного: 16 уровней, новые монстры, кое-что еще по мелочи — но как все бросилось играть! Это надо было видеть.

Только одну ошибку сделала мудрая Blizzard — предполагалось (вероятно, это мое предположение, но идея получается логичная), что Hellfire послужит своеобразным буфером между двумя частями игры. Так бы оно и вышло и все могло организоваться, но вот незадача: выпуск Diablo II приходилось все время откладывать, что в конечном счете и привело нас к той ситуации, которая наблюдается сейчас.

Однако. Довольно измышлений, главное то, что игра появилась, игра дошла до нас и в нее уже можно играть. Все остальное, по большому счету, неважно.

Сейчас наступило время для того, чтобы немного рассказать о сюжете Diablo II, но честно говоря, делать это совершенно не хочется, так как это будет означать, что читатель лишится радости узнать его непосредственно из игры. Сам по себе сюжет не отличается оригинальностью, но, господа: эта порция подана на таком фантастическом по своей красоте блюде, что съесть можно что угодно и еще возникнет желание попросить добавки. Сюжет развивается по ходу дела, во время бесед с NPC, а узловые события иллюстрируются видеороликами. Скажу сразу — ролики делала не Blizzard, а Blizzard Film, которая зарабатывает себе на жизнь созданием анимационных фильмов. Эти господа даром хлеб не едят, более качественных роликов не было со времен... давно в общем. Когда их смотришь,不由自主но начинаешь испытывать чувство счастья, гордости за создателей и т. д.

Однако не роликами едиными жив человек.

## Акт 2.

### Что мы получили

С вашего позволения, я воздержусь от описания первой части игры, так как, скорее всего, все понимают, о чем идет речь. Перейдем непосредственно к Diablo II.

Теперь в нашем распоряжении есть пять персонажей: паладин, амазонка, некроант, варвар и маг-женщина, в дальнейшем — магиня. Они очень сильно различаются между собой, что совершенно неудивительно — для этого их и делали. Разберем публику по порядку.

## Оружие и все остальное

Еще первый Diablo славился огромным количеством различных предметов и видов вооружения. Вторая часть в этом плане стала только лучше. Такого количества мечей, сабель, кольчуг, шлемов, перчаток, сапог, луков и арбалетов, пик и копий, топоров и амулетов не было еще нигде. Оружие и броня делится на три категории: обычное, магическое и со слотами. С обычным все понятно — есть шлем, у него такой-то уровень защиты. Все просто.

Магическое. Есть меч, им можно ударить с определенной силой и вероятностью попадания, но при этом у него есть и дополнительные функции. Например, он добавляет 160 процентов повреждений, если удар пришелся по «кандеду», то есть живому мертвецу. Или влияет на подвижность, или добавляет 15 единиц жизни... Много чего бывает. Некоторые магические функции предмета могут работать, только если ими владеет персонаж строго определенного класса.

Оружие и защита со слотами. В такой, допустим, меч, можно вставить несколько магических камней, которые периодически валяются на уровнях, после чего его свойства в значительной степени меняются и расширяются. Камни не имеют никакого отношения к уровню магии и классу героя, поэтому для персонажей, у которых с «природной» магией наблюдаются проблемы, они представляют собой значительное подспорье.

Также иногда можно найти уникальный предмет. Уникальными предметами являются те, название которых написано золотым цветом. Как правило, у таких айтемов есть набор очень полезных магических характеристик, поэтому подобные штуки стоит беречь.

Паладин. Парень, который в детстве переводил бабушек через дорогу, первым в своем классе вступил в пионеры и никогда не ругался плохими словами. Не курил и занимался спортом. Этакий, знаете ли, гибрид тамплиера и священника. Хорошо дерется, быстро бежит, не чужд светлой магии. Именно светлой, а значит — довольно ограниченной. Это самый сбалансированный, можно сказать — нейтральный персонаж, которым сможет играть как мыслитель, так и сторонник быстрых ударов по голове. Лично мне он не понравился своей «невзрачностью» — уж очень правильный парень. Зато для него всегда можно найти огромное количество магического оружия, на котором большими буквами написано — «для паладина only!».



## Мультиплеер и все остальное

Как минимум, треть успеха первой части Diablo связана с сетевым мультиплеером и баталиями, которые разыгрывались на battle.net. Спешу обрадовать — ничего не изменилось, то есть все по-прежнему в порядке. Battle.net работает, люди на нем активно играют и всем постепенно наступает счастье. Оно может наступить и вам, если вы туда отправитесь. Хотя, конечно, нельзя отрицать, что мультиплеер а ля battle.net — штука очень специфическая и не всем может понравиться.

Кстати, в те минуты, когда я дописываю этот материал, battle.net «лежит» вот уже сутки. С чем это связано, — неизвестно, представители Blizzard отмалчиваются, но, видимо, на это есть свои, достаточно серьезные причины.



Варвар. Мечта поэта. Колоссального размера товарищ с немереной жизнью и довольно доходной магией. Можно пройти всю игру, используя один прием «удар по балде чем-либо тяжелым с разбега». Думаете, шучу? Ничего подобного, один мой знакомый именно так и поступил. С магией вообще не дружит, как, впрочем и с головой. Она тяжелая и, судя по его живучести, заполнена чем-то вроде свинца. Рекомендуется для всех жалающих почувствовать себя на танке.

Амазонка. Девушка-попрыгунья. Быстро бегает, далеко прыгает, довольно сильная и подвижная. Отлично обращается с оружием, чуть хуже — с магией. Выживает за счет своей подвижности и крепкого здоровья (по сравнению с ней некромант — просто дряхлый рахитичный старик). Довольно легко-



мысленная девушка, но никто с ней не сравнится по части убегания и догоняния монстров. Почему-то амазонкой очень любят играть девушки всех возрастов и... хотел написать «полов». В общем — любимый персонаж девушек всех времен и народов.

Волшебница. Женщина, явно обиженная судьбой. Где-то она умудрилась нахвататься огромного количества заклинаний как атаку-

ющего, так и оборонительного характера и с тех пор решила, что, невзирая на слабость здоровья и бледность внешнего вида, она обязана бороться со злом во всех его проявлениях. Более или менее интеллектуальный персонаж, однако отличается некоторой занудливостью, почти как варвар. Проклял пару заклинаний до потолка — и вперед, и все будет как кегли разлетаться...

Некромант. Утонченный монстр. Элегантен, спокоен. Не бегает, так как это у него плохо получается. Стараются не драться, ибо практически не умеет — силенками не вышел, да и вообще — не его это.

Зато магия! Это просто песня. Как у любого другого героя, у некроманта есть три дерева заклинаний. Одно — это заклинания-заподлянки, второе — тоже, но немного другого плана, а третье — оживление различных созданий и все, что с этим связано.

Теперь имеет смысл поговорить о магии в целом. Развить все три дерева за время прохождения одной игры невозможно — проверено на практике, поэтому приходится уделять внимание одному из них. Смена дерева приводит к необходимости кардинального изменения тактики игры. Проиллюстрирую на примере любимого мною некроманта.

Допустим, один раз Diablo II был вами пройден с развитием дерева «заподлянок». Там заклятья, которые заставляют монстров нападать друг на друга, вызывают

у них панический ужас, отнимают иммунитет к магии и все такое подобное. Честно говоря, к ним довольно быстро привыкаешь, потому как наблюдать за их действием — это одно сплошное и непреодолимое удовольствие.

А если второй раз играть за того же некроманта, но на этот раз развивать древо оживления и создания различных монстров — тактика игры кардинальным образом меняется. Просто кардинальным! Вы себе представить не можете (если конечно, еще не успели поиграть в Diablo II), какое это удовольствие — спокойно идти по уровню, будучи окруженным группой поддержки из 4 скелетов-магов, 3 простых скелетов и одного Кровавого Голема! Самому драться приходится только в исключительных случаях, все остальное время участие в битве сводится к правильной расстановке своей мини-армии (это тоже нетривиальная задача), респавну тех из них, кто в процессе боя умирает, и последующему сбору того, что осталось на поле боя после оппонентов.



Три скелета прикрывают, голем и еще два атакуют, а я... А что я? Я уже старый, мне можно и постоять в отдалении.







Эта схема справедлива по отношению к любому из героев. Фактически игру можно пройти 15 разными способами — по три варианта прохождения за каждого персонажа. Согласитесь — это немало, а, учитывая размеры и сложность игры, можно сказать, очень много.

Diablo II состоит из четырех Акт, связанных общей сюжетной линией. Каждый Акт, в свою очередь, делится на ряд основных квестов и кучу вспомогательных, которые не особенно способствуют продвижению по сюжетной линии, но зато хорошо оплачиваются (не деньгами — их приходится собирать прямо на поле боя — как в прямом, так и переносном смысле) различными приспособлениями

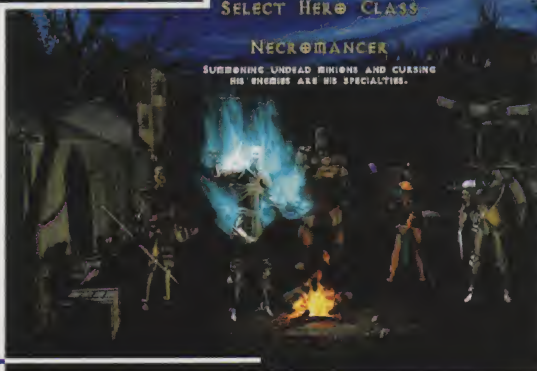


и услугами. Например, сходил на кладбище, завалил свихнутую тетку и в благодарность тебе дадут возможность добавить на выбор к любому наличествующему у тебя оружию парную тройку магических особенностей. Очень приятно.

#### SELECT HERO CLASS

##### NECROMANCER

SUMMONING UNDEAD MINIONS AND CURSING HIS ENEMIES ARE HIS SPECIALTIES.



Вот такой он парень — некромант! А как красив! Зубами червлен, бровями плечист... Одно слово — первый жених на деревне! А еще и в темноте светится — на электричестве можно будет сэкономить

Между собой Акты связаны видеовставками, о качестве которых уже довольно много было сказано выше. Некоторые NPC переходят из Акта в Акт, однако при этом они играют не только декоративную роль, ограничиваясь разговорами, но и способны оказать реальную помощь — например, один кекс, после того как пропутешествует с вами из первого Акта во второй, начнет идентифицировать предметы, что не столько экономит деньги (к этому моменту их уже будет более чем достаточно), сколько время. Это просто удобно!

При желании можно нанять одного NPC в качестве соратника по битвам. Смысла в этом нет совершенно никакого, так как потенциальные наемники отличаются завидной дохловатостью и, как правило, гибнут в первой же схватке с монстрами.

Игровые площадки делятся на две большие группы: первые — это города и лагеря, где нет монстров, не работает большинство заклинаний и нельзя никого убить. Вторая — это вся остальная местность, где хватает оппонентов и куда выходить невооруженным не рекомендуется — закусуют.

Монстры в Diablo II хороши. Хороши настолько, что это и представить себе сложно. Они делятся на три большие категории. Первая — это рядовые гады, которые видоизменяются от уровня к уровню, но которых всегда очень много и опасны они только поэтому. Вторая — это бригадиры гадов обыкновенных. Как правило, такой товарищ выглядит так, что не остается сомнения в его родстве с остальной публикой в данной пещере, но при этом он... моднее как-то что ли? Если это шаман гоблинов — то он с посохом и в шапке, если жучиная матка — то просто этакая туша размером в четверть экрана. С самими бригадирами справиться не очень сложно — они хоть и в несколько раз живучее обычных врагов, это дело поправимое, но главная проблема не в этом.

Многие из бригадиров умеют оживлять убитых вами обыкновенных врагов своего вида! Бывало, рубишь-рубишь гоблинов, шинкуешь их как маленьких, только отвлекся — а они опять все на ногах. И все потому, что где-то в дальнем углу зашифровался бригадир и успел их восстановить, пока вы собирали хабар. Поэтому первое правило зачистки подземелья — это посмотреть, не притаился ли в каком темном углу злобный парень с посохом, который портит всю малину.

Периодически в роли «бригадиров» выступают улья, где живет очень непри-

## Способы перемещения

По уровням придется перемещаться с помощью системы телепортов. Дабы активировать один из них в какой-либо конкретной локации, туда сперва придется добраться. Если вы не нашли телепорт (кстати, они бывают не на каждом уровне, а где-то на одном из трех), то придется туда впоследствии мчаться на своих двоих сквозь поля и подземелья, заполненные свежеежившими оппонентами. Это, надо заметить, отличный стимул для их поиска, особенно на последних уровнях, где каждый второй монстр — это большая и неприятная проблема. Для локальных путешествий в город используется заклинание портала, которое открывает одноразовый проход в ближайший город и обратно. Тем, кто в силу своего класса может это заклятие кастовать, — хорошо, а остальным придется его постоянно приобретать у местных магов.



ятная мошкарка, или кучи слизи, которая симпатична летающим пиявкам. Подобные места также подлежат безоговорочному разрушению без права обжалования.

Третья категория врагов — это боссы безо всяких оговорок. Такие ребята попадают несчастно, но метко. Грубо говоря, босс — это такой парень с лайфбаром на полтора экрана, который с одного попадания (в крайнем случае с двух) выносит вашего героя как нечего делать. Как проходятся эти граждане — рассказывать бесполезно, каждый выбирает для себя собственный алгоритм действий, но, как правило, все сводится к употреблению по адресу босса либо заклинания, либо удара («пинок с разбега» — помните?) с одновременным принятием внутрь эликсира здоровья или маны (что кому важнее). Знание, которое ни с чем не может быть сравнимо по степени повышения уровня адреналина в крови. Это что-то чудовищное! Так волнуешься, как будто действительно можно пострадать, если эту слизистую, что впереди тебя, не запинать.

А получить психическую травму действительно легко, особенно на первых порах. Во-первых, после того, как вы вышли из игры и опять в нее вернулись, все население подземелий и ущелий восстанавливается! В полном составе, вплоть до боссов уровней. Честно говоря, я сперва полагал, что это баг, но потом выяснилось, что отнюдь — сие является вполне сознательным новшеством имени Blizzard и сделано это для того, чтобы всегда можно было прокачать своего героя до нужного уров-



ня. Согласитесь — элегантно, разумно, да еще и азарта прибавляет.

Вторая причина возможного возникновения нервного расстройства очень проста — в игре нельзя сохраниться! Игра автоматически записывается при выходе... и все. Если вы решили покинуть игру в момент пребывания в подземелье, то, загрузившись, вы окажетесь в лагере или городе — в зависимости от Акта, и до места схватки придется добираться в той или иной степени по новой. В случае, когда вашего героя настигает безвременная кончина, вы оживаете опять-таки в городе, при этом безвозвратно потеряв все деньги, которые у вас были с собой, и шмотки с оружием. Последние, правда, остаются на трупе, который можно либо добыть на месте вашей гибели и вооружиться заново, либо поступить проще и переойти в игру: в последнем случае труп волшебным образом переносится на территорию лагеря вместе со всей амуницией. Однако помните, что деньги пропадают безвозвратно.

Дабы не таскать с собой все самое ценное, создатели Diablo II придумали такую замечательную вещь, как личный сундук. Его возят с вами из Акта в Акт и там можно держать некоторое количество ценностей и денег. Сумма денег, которая туда влезает, напрямую зависит от уровня персонажа: чем он выше, тем вместительнее сундук.

### Акт 3.

#### Как все сделано

Сейчас стало очень модным ругать Diablo II за графику. Многие выступают в том смысле, что спрайты в 2000 году — это позор, что за три года можно было бы сделать что-нибудь приличное, что сейчас разрешение 640x480 — это позор на головы создателей. И так далее и тому подобное.

Но никто из этих ругателей не задумывается над одним простым вопросом: «А зачем?» Зачем в принципе нужна трехмерная графика и высокие разрешения? Чтобы играть стало интереснее? Согласен. А что делать, если играть и так, мягко говоря, страшно интересно? Что делать, если игра на спрайтовом движке, игра, которая не поддерживает разрешения выше 640x480, выглядит на порядок красивее многих современных «технологических» продуктов, которые, не найдя в системе, как минимум, Riva TNT 2, начинают закатывать глазки и говорить, что на такой машине работать, конечно, можно, но получится отстой, а чтобы стало интересно, надо купить

еще мегабайт 300 оперативной памяти и пару-другую джиффоров?

Да ничего не делать. «Не надо эстетствовать!» — говорил один мой коллега, глядя на меня серьезным глазом, и был совершенно прав. Надо уметь радоваться тому, что действительно прекрасно, не обращая внимания ни на общественное мнение, ни на советы «опытных товарищей», которые прошли с помощью кодов пару портированных с SPS игр и теперь считают себя мэтрами. Надо быть проще, господа, и мир станет веселее!



Diablo II невероятно красива, хотя к технологическим достижениям современной компьютерной индустрии игра имеет достаточно опосредованное отношение. Да, она способна использовать ускорители, но только в рамках динамического освещения и теней. Все остальное идет фактически в старомодном 2D (изометрическая проекция, ессно). И в этом ничего плохого нет, так как игра оценивается отнюдь не по количеству полигонов на квадратный сантиметр поверхности.

Все это я говорил к тому, что, несмотря ни на что, графику Diablo II я ругать отказываюсь. Принципиально, хотя, вероятно, будут попытки меня за это пнуть.



Плавню перейдем к звуку. Он не стал хуже со времен первой части (это относится и к музыке), и этим все сказано. При наличии даже двух колонок (что уж говорить о режиме EAX!) счастье гарантируется.

В общем — все хорошо.

### Акт 4. Результат

На самом деле, результат проистекает из вышенаписанного. Diablo II — замечательная игра. Она хороша и самодостаточна, она способна развлекать как завязых циников, так и неисправимых романтиков. Blizzard'у второй раз удалось совершить чудо и создать продукт, который прекрасен не потому, что он «соответствует требованиям времени» и «является качественным сиквелом». Diablo II — это просто очень хорошая игра, и хороша она в первую очередь потому, что сделана без оглядки на тех граждан, которые громче всех разоряются в Сети.

Играйте в Diablo II, господа, и не слушайте никого. Это шанс прожить еще одну жизнь. **MC**



Амазонка в окружении поклонников. Они такие волосатые и большие, что немного напоминают варвара. Но они ей не нравятся — ей больше по душе ребята вроде паладина. Он такой изысканный...







«Вампиры маздай!» — все чаще приходится слышать подобный лозунг в наше время. Вот только обусловлено это вовсе не падением популярности кровососущих бестий, уж чего-чего, а отсутствия пристального внимания к своей скромной персоне клыкастые собраты не испытывали никогда. Начиная с дремучего Средневековья, когда вампиров боялись, и включая конец цветущего двадцатого века (сейчас



# Они живут

Gomolog



аспорт

## Vampire: The Masquerade — Redemption

Жанр: RPG  
Разработчик: Nihilistic Studios  
Издатель: Activision

URL: <http://www.activision.com>

Системные требования:  
Процессор: Pentium II-300 МГц  
ОЗУ: 64 Мбайт  
3D-акселератор

лучается скрыть явные, проступающие наружу недостатки. От них никуда! Печально, но факт. Попытка укрыться чревата, так что, если вы окажетесь в игре и через некоторое время, изрыгая обильные проклятия в ее адрес, кинетесь прочь от монитора, значит, не-

достатки повернулись к вам лицом. Единственный способ побороть их избит веками — не замечать. Видеть и не замечать. О сложном — чуть позже, а пока предыстория, потому что надо и хороша...

Кристоф. Наш трогательный любимый вампир-

чак был человеком, в прошлом веке простым рыцарем в третьем поколении. Занятием грязным не гнушался, но честь беречь, как говорится, смолоду. Моравия — местечко беспокойное, делов темных в ней много творится. Вот и работал он на благо и процветание ее. А тут еще и язычники дремать перестали и выступили в завоевательский поход, если можно назвать так жалкие попытки фанатиков захватить власть над обширной территорией.

Но люди в результате их террористических вылазок гибли. Обильно. Вот и Кристоф наш по случаю попал под удар вражеской стрелки, пущенной метко и поразившей braveго солдафона прямо в грудь. Но... Кристоф — парень везучий. Выжил. Отходила его сестрица Анешка, долго ухаживала за рыцарем, ну и между делом полетела крестноносца. Крепко и все такое... Когда же Кристоф очнулся-таки

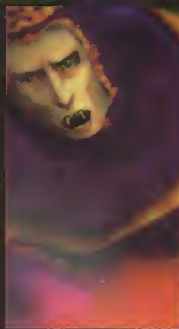


Vampire: The Masquerade — Redemption. Вещь в себе. Считайте синонимами. Но появление игры в разделе «МегаХит» нужно как-то оправдывать. Оправданий множество, но за их обилием никак не по-





вампиров не только не боятся, но даже ими интересуются). Попытка пересчитать по пальцам киноленты о вампирах заканчивается стремительным фиаско ввиду элементарной нехватки этих самых пальцев. Кровососущих почтили своим вниманием не только режиссеры фильмов группы В и С, но и именитые персоны. Трудно сказать, что незаслуженно. Вампиры прочно вошли в наш быт, досуг и прочие жизненные ипостаси.



А это сам Кристоф. Очень милый и сообразительный юноша. Правда, болезненно относится к вопросам морали — по крайней мере, первое время.

# рядом



от долгого забвения, то в долгу тоже не остался — влюбился в Анешку по самые гланды. Но у плохой сказки, как водится, хороших завязок не бывает, равно как и счастливых концов. Только-только у парочки все стало складываться худо-бедно, как пожаловали в обитель парни сугубо отрицательные. Монстры-таки те еще, прижали всех к стенам, но не тут-то было. Храбрый Кристоф дрыном порубал всех, но дело тем не закончилось. Епископ местной церкви (по имени Гиза) тоже имел неосторожность влюбиться в Анешку. Пользуясь своим положением, он решает избавиться от крестоносца и с ходу, узнав о «храбрости» рыцаря, посылает его в серебряники (шахты по добыче серебряной руды). Кристоф соглашается.

Шахты — трудное испытание даже для паладина, а тут всего лишь рыцарь-наемник, но Кристоф, хорошенько поорудовав мечом (не орамом), всех победил вдребезги пополам.

Прага. На улицах разлад учинен, нечисть прет изо всех щелей. Помочь — святое дело, но ведь

и о собственной шкуре забывать не рекомендуется. Тайком, мелкими перебежками, отправляя к праотцам одного вампира за другим, Кристоф добирается до собора. Тут глава клана вампиров (о кланах смотри на той же врезке), что Кристоф громил в шахтах, назначает за тело рыцаря неплохую награду — кажется, бессмертие. Другой клан — тоже вампиров — решается помочь бедняге, и одна из вампиров сего доброго сообщества «посвящает» Кристофа, нежно кусая его в яремную вену. Приключения начинаются...

Как и водится в играх подобного жанра (о котором позже), сильная преамбула логично продолжается сюжетом, развивающимся на протяжении всей игры. Vampire: The Masquerade — Redemption не исключение из правил. Но дальше в описания вдаваться — грех на

элементы геймплея, мы надежно заколотим крышку гроба над беднягой Кристофом. Потому как сам геймплей хорош, но игры он не делает. Ударная мощь Vampire: The Masquerade — Redemption именно в неординарных сюжетных ходах, которые притягивают и оставляют за монитором до последнего. Поэтому молчим, не говорим ни слова. Правда, обойти сюжет весьма не просто. Но попробуем.

Камера подвешена вблизи (отметьте этот факт, не позади, а именно вблизи) Кристофа и неотрывно следует за ним. Извольте сменить ракурсы — всегда пожалуйста. Клавиши управления камерой позволяют вытворять с ее помощью почти чудеса. А как еще можно назвать фантастические по красоте кадры, которые можно видеть не только на статичной картинке (которая практически всегда

лучше оригинала), но и наблюдать непосредственно на экране? Чуть зарулил камеру, и уже готовы обои для стола. Сильно! Просто сильно! Поговаривают, правда, что у камеры этой известно откуда и что происходит, намекая тем самым на бравую товарищ Крофт. Но вы про это забудьте, не слушайте инверцев, камера — что надо, главное — не переусердствовать в попытке выловить момент покрасивее, а то в погоне за красотой можно и голову потерять.

А что же, спросите вы, у нас с ролевой системой? Ведь заявлялся то Vampire: The Masquerade не как-нибудь, а как настоящая RPG. Подтверждаем — заявлялся! Но rogue победил, овладев бедной ролевой системой, зажав ее в угол. Бедняжка выдержала натиск, но значение свое во многом утратила. Если не сказать, что потеряла совсем! Классический набор из dexterity, stamina, strength и прочего подобного присутствует во всей красе, но имеет лишь второстепенное значение. Прокачка от руки (долгой автоматизм), но





значения характеристик практически не замечаешь, прокачал — и ладно. Но есть и весьма привлекательные моменты. Магия в игре присутствует — довольно продуманная ее система (школы, однако). Требуется маны, как и прочие магии в других играх, но маной у нас работает... кровь. Вампирская сущность в Кристофе проснулась неспроста. На игровой процесс это оказывает оздоровительный эффект, он становится много краше. Причем кровушку просто так сосать никак не дозволено, сначала жертву необходимо зачаровать, ну а уж потом можно и зубками прикладывать.

Всякие побрякушки — в полном ассортименте! На память не приходит ни одной «ролевухи», где бы элементарный браслет изменял вид главного героя, а в Vampire: The Masquerade — Redemption всегда пожалуйста. Так что плащички и прочее барахло цепляем с видимым усердием. Просто потому, что красиво.



*Злобный и неприятный епископ, который хочет убить Кристофа, дабы занять вакантное место... эээ... товарища этой смазливой подружки, которая хоть и в монастырском одеянии, а на самом деле о-го-го!*

К классическим показателям (упомянутые сила, здоровье и прочие) добавлены еще два весьма интересных показателя — ярость и доброта (в прямом переводе — человечность). Ярость — это то, от чего бедняга Кристоф периодически страдает в бою, когда, потеряв самобладание, он выходит из-под вашего мудрого руководства, и тогда лини пропало... Поэтому стараемся держать

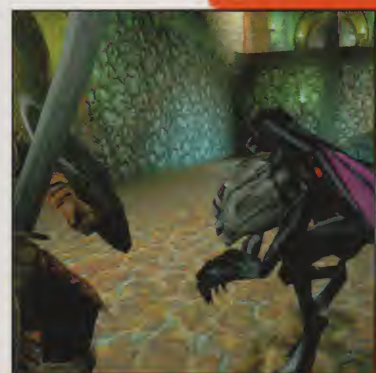
## ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВАМПИРОВ

Начнем издалека, ибо... ибо! Есть то, что из игры вы не узнаете. Для того чтобы узнать это, вам придется очень долго копаться. А тут вот она — информация, свеженькая и уже готовая к приему.

Вампиры очень давно жили на Земле. Они удачно ассимилировались с людьми, прекрасно понимая, что существование их зависит от того, догадываются ли люди (вернее, их основная масса) о существовании кровопийц или нет. Результат их приспособления к жизни среди сапиенсов мы можем наблюдать своими глазами. О вампирах существует множество легенд, сплетен, документальных подтверждений, в которые... никто не верит. А вы думаете почему?

Естественно, потому, что сами вампиры этого не хотят. Они работают в банках крови и основное свое пропитание добывают именно оттуда. Если среди врачей-гематологов есть хотя бы один не вампир, то это буквально нонсенс какой-то (естественно, по данной теории).

Основа подобной теории в идеях компании White Wolf, специализирующейся на производстве настольных RPG. Большинство выпускаемых компанией игр создано в жанре «готический кошмар». Что это такое, догадаться по смыслу — даже фильмов на этой основе существует немало (возьмите того же «Блейда»). Была даже создана детально проработанная ролевая система по «готике». Естественно, она не прижилась, будучи оттесненной на второй план AD&D-системой, но вот решила проявить себя в компьютерных играх. Как видите, ей это удалось.







ману-кровь на уровне, периодически покусывая невинных прохожих. Ну а уж если мана совсем закончится — вампирушка стремительно откинет копытца, и придется начинать все с самого начала. Что? Забыли сказать? Да, правильно, «сейва» как такового в игре нет, игра автоматически сохраняется при переходе с локации на локацию. Плюс можно сохраняться в редко встречающихся местах (где есть крестик). Все, считайте, что благодаря любезности разработчиков большую половину локейшнов придется проходить по несколько раз в тщетной попытке добраться до выхода. Патч грядет, возможно, к выходу номера он уже будет доступен в Сети, но сейчас подобная приставочность раздражает.

Что интересно, умения прокачиваются, во-первых, во сне. Во-вторых, за счет экспириенса. Весьма неординарный подход, но неплохой. Оружия и брони очень



*Злобный монах. Вампир. Он хотел меня зарубить, но лучше уж я его закусаю и запиная до состояния нестояния, а потом еще и крови попою. Просто ходячий кефир какой-то!*

много. Не Diablo и не Nox, но все же. Мечами, луками и копьями дело не ограничивается. В ход идут кости, зубила, топоры и прочая рухлядь, которой можно крошить врага более успешно, если предметы наделены магическими свойствами, менее — если нет.

Для лучшего понимания объясняем: все вышеперечисленное —



## Энциклопедия вампиров

Вампиры, дабы не сгинуть безвозвратно, организовывались в шайки и тайные общества, где вели полноценную социальную жизнь, даже говорят в народных (в смысле людских) выборах участие принимали. Особого вреда людям такие (обратите внимание, только такие) вампиры не наносили — так, по мелочи покусывали. Со временем, а именно на рубеже пятнадцатого века нашей эры, подобные «хорошие» вампиры объединились в союз под кодовым названием Kamařilia (в дальнейшем просто Камарилия).

Основной отличительной особенностью членов Камарилии было именно желание скрыть присутствие вампиров среди людей. Но уж коль скоро мы упомянули о хороших вампирах, пришло время сказать и о плохих. А такие, безусловно, были. Их целью было подпортить жизнь хорошим, раскрыв их присутствие среди хуманов. Иногда они даже преуспевали в этом: вспомните времена святой инквизиции. Поначалу плохие действовали мелкими шайками, но затем и их движение разрослось. И приблизительно в то же время, когда была создана Камарилия, образовалась лига «плохих» вампиров — Sabbath (в дальнейшем Саббат).

В гнезде каждой лиги существовало разделение на кланы, у каждого из которых были свой глава и свои подданные/приверженцы. Tremere — клан фанатиков кровопийцы, но ввиду нежелания показываться на людях входит в Камарилию. Все его члены — воины-рыцари, хорошо владеющие мечом и арбалетами. С такими в честном бою лучше не встречаться. Собственно, рыцарями они были изначально, а вампирами стали лишь после того, как их покусал какой-то особо могучий вампир, который тоже неплохо владел клинком.







это хорошие стороны игры, а теперь речь пойдет о провалах или относительных провалах. И первым делом в отрицательных свойствах Vampire: The Masquerade — Redemption выступает AI оппонентов и союзников (о чем не было сказано, но полноценной партии в игре все равно не получилось, а то, что есть, упоминания достойно лишь поверхностного). Если быть до конца честным, то искусственный интеллект отсутствует как класс. Полный конец обеда! На коленке, во время делового ланча... Монстры прут по прямой, строго к главному герою и не проявляют ни малейших признаков сообразительности. Причем у каждого монстра есть своя «зона влияния», за пределами которой он Кристофа и других членов партии просто не «видит», даже если они находятся на линии обзора. AI помощников и того круче. Эти бестии умудряются влипнуть в безвыходные ситуации в, казалось бы, совершенно спокойных локациях. Чудовищное зрелище: имбецильные монстры шинкуют еще более тупых напарников. Жуть! Потому и тактика игры соответствующая:



оставляем всю честную компанию в самом начале этапа, проходим его в гордом одиночестве, а затем возвращаемся к началу за друзьями. Жаль, конечно, но ничего не поделаешь, другого выхода из данной ситуации пока не видно. Может быть, патч что-то исправит?

Второй очевидный недостаток Vampire: The Masquerade — Redemption это огрехи сюжетной линии. Квестовая система — это, безусловно, хорошо. Но зачем же делать ее столь линейной? Но основной ляп, конечно же, не в этом,

а в том, что многие задания можно блаженно пропустить, дойдя до главного монстрьяка, успешно пробежав мимо него и вернувшись к давшему задание, получить «честно» заработанные сокровища. Вот так, легко и непринужденно. И тут же следует сказать о диалогах: так же линейны и совершенно неоправданно затянуты. Приятно, конечно, что все это «добро» можно промотать, но зачем тогда было писать столько ненужного текста?

Что же касается графики, то тут все пучком. Большим таким, профессиональным. Нам сделали по-настоящему красиво. Ultima — оно, конечно, хорошо, но вот Vampire:

The Masquerade — Redemption лучше, что бы кто ни говорил. Да и системные требования не так кусаются. А еще, как уже упоминалось, жутко похоже на Nocturne, только вот там фоны пререндеренные были, а в «Вампире» совсем даже 3D. Полностью трехмерный мир, в котором бегают



полностью трехмерные герои и спецэффекты такие, что хочется выть на Луну. «Вах!» — скажет человек на рынке, торгующий солнечной хурмой, и побежит смотреть. Чудо, а не графика. Удивительно одно: единственная несуразно проработанная анимация — у главного героя. Бегаёт он весьма... как бы это сказать, убедительно. Звук — твердая пятерка, а вот музыке можно ставить десять из пяти. Бесподобна — это раз. Лежит в отдельной директории — это два. В формате mp3 — это три. Все, все убежали слушать!

Ну и что же вам под конец сказать? Не зря вы читали все эти наезды в рубрике «МегаХит», совсем не зря. Несмотря на многочисленные ляпы, которые для некото-

## Энциклопедия вампиров

**Клан Malkavians** — владеет секретами неизвестной другим кланам магии, позволяющими возрождаться после смерти (вампиры тоже могут умереть, если вы не догадывались). Ну и наконец клан **Gangrel** — это ребята, которых мы знаем, как оборотней. Да-да-да. В нормальной жизни — это вовсе не люди, а вампиры, а вот в полнолуние они становятся волками и прочей нечистью (на самом деле про полнолуние — это все сказки, превращение возможно в любое время). Собственно, это практически все кланы, которые вы можете встретить в игре, есть и другие, но они по ходу Vampire: The Masquerade — Redemption не встречаются, потому и знать про них необязательно.

**Клан Ventrue** — это классические вампиры, ничего выдающегося, но в составе Камарилли занимают весьма почетное место, ибо умеют управляться с довольно могущественными заклятиями.

Дальше следуют две противоположности: кланы **Nosferatu** и **Toreador**. Первые — это вампиры, совсем потерявшие человеческий облик, живущие в лесах, на болотах, а также в больших городах, в канализационных стоках. Эти вампиры резко анта-

гонистичны людям, и при встрече последние обычно не выживают. Торедоры же, напротив, — романтики. Они даже кровь просто так пить не могут: им обязательно нужно предварительно зачаровать жертву, чтобы она бедняжка чего доброго какой гадости не ощутила. Да и неприятно кушать орущую попусту животину.

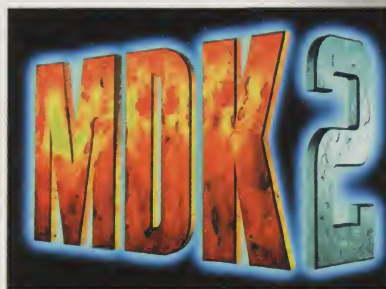
В клане **Brujah** все вампиры истые милитаристы и давно бы закидали Землю ядерными боеголовками, если бы не контроль со стороны прочих вампирских группировок. У власти этого клана стоят весьма продвинутые в умственном плане вампиры, что и не дает клану распасться от внутренних распри.

рых выйдут-таки на первый план и заставят невзлюбить игру с первого взгляда, играть чертовски (вернее, вампирски) интересно. И опять же совершенно непонятна причина. Просто воспринимайте это как факт. Как бесспорный факт. И не слушайте тех, кто скажет, что игра гроша ломаного не стоит. Vampire: The Masquerade — Redemption — Игра с большой буквы. Поэтому играть всем, кто еще не разочаровался... **MG**





Некоторые уже начали сомневаться, а оправдаются ли прогнозы, ведь разработчики другие, да и... Одним словом, много сомнений, много надежд и чертовски долгое ожидание — вот как можно охарактеризовать весь период времени, с первых слухов о разработке и до триумфального релиза.



# Николай Барсуков **Hawkins&Co.** **Спасение планет**

**Р**ечь, конечно же, идет о MDK 2, продолжении похождения бестрашного Курта в Стране Полных Идиотов. Кто не играл в этот бескомпромиссный action, проводя ночи в бесплодных попытках завалить очередного монстра? Прямые уровни, огромное количество монстров и бесконечные патроны! Герои из десятицентового комикса, сюжет, пошлость которого заворачивает, зеленые захватчики и бедная старушка Земля, как обычно нуждающаяся в спасителе. Все это было, всего шесть уровней,

но сколько удовольствия! Дьявольская система сохранения могла довести до инфаркта даже быка, но и она не могла остановить разработавший однажды пулемет Курта, ведь столько еще зеленой крови осталось в сосудах врага, вместо того чтобы украсить безумные текстуры безумных уровней. Автор этой статьи прошел первую часть игры за какие-нибудь трое суток (делая при этом только чисто физиологические перерывы). Игра закончилась, память осталась.

Прошли годы... Появилась масса игр, поразивших наше воображение своей графикой, балансом, геймплеем, но ни одна из них не



## II **аспорт**

### MDK 2

Жанр: 3D-action  
Разработчик: Bioware  
Издатель: Interplay

**URL:** <http://www.bioware.com>

**Системные требования:**  
Процессор: Pentium 266 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
3D-ускоритель



Оказывается, герой Галактики Курт носит семейные трусы синего цвета. В какой-нибудь другой игре этого жанра вы хоть раз видели исподнее своего персонажа? Да, без сомнения, это именно MDK.



## Курт

Герой первой части игры, спаситель Земли и прочая и прочая.... Он практически не изменился со времен первой части, все те же пулемет и снайперская винтовка. Уровни Курта можно охарактеризовать как просторные. На них всегда много места, периодически необходимо пользоваться парашютом, причем не только с целью удлинения прыжка, но и в качестве лифта, когда под рукой есть мощный вентилятор. Как правило, вернуться к уже пройденному сектору уровня не удастся по причине особенностей географии. Так, например, первый уровень выполнен в виде огромной лестницы (кто не замечал — посмотрите повнимательнее), спустившись на ступеньку вниз, нам уже не дано подняться обратно. Уровни строго линейны и не требуют применения серого вещества для нахождения выхода. Много акробатических мест, где необходима последовательность действий — прыгнуть, спланировать, быстро выстрелить, прыгнуть, взлететь, расстрелять. Причем зачастую на все это отводится крайне мало времени. Взять хотя бы такой пример: в воздухе парит Амок, выстрелив в него (замки разрушаются Куртом только при снайперском выстреле), мы вызываем появление над ним площадки, она просуществует всего несколько секунд, после чего снова исчезнет. Надо успеть выстрелить, переключиться в обычный (не снайперский) режим, прыгнуть, снова выстрелить в следующий замок, прыгнуть на появившуюся площадку и так далее. Если количество таких площадок превышает три подряд, то такое место смело можно назвать труднопроходимым, а в игре таких моментов масса. Вооружение Курта традиционно: кроме простого ручного пулемета, можно подобрать скорострельную пушку. Учитывая тот факт, что и штатный пулемет совсем не медленно перезаряжается, скорострельный просто сносит все на своем пути. К сожалению, патроны у него быстро кончаются, так что рекомендую оставлять его для разборки с боссом уровня, эти ребята шуток не понимают, поэтому всегда лучше сразу отправить его на тот свет, пока он не понял что к чему.

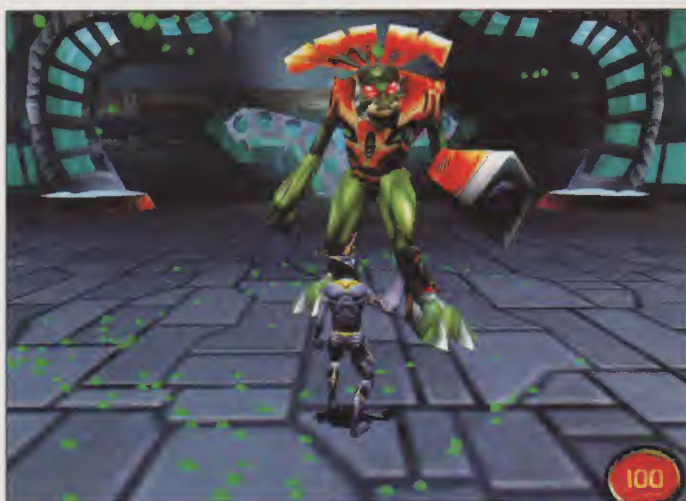
Кроме того, есть масса всевозможных боеприпасов для снайперской винтовки. Это, по сути дела, главное оружие Курта, именно оно избавляет от необходимости близкого контакта с врагами и здорово экономит здоровье. Боезапас неограничен, но есть пули, которые можно подобрать, их надо тратить с умом, так как даются они в количестве всего пяти штук. Среди них: снайперская граната (летит прямо, взрывается), баллистическая граната (летит поняно как,

потом взрывается) и еще целый ряд боеприпасов, которые отскакивают, прилипают и прочее. Грамотное использование разных патронов делает близкий контакт с неприятелем ненужным развлечением. Как правило, одного выстрела в голову монстра достаточно для отправки одного в Страну Вечной Охоты. Естественно, это не касается боссов, у тех здоровья хоть отбавляй, что я и предлагаю вам делать по мере сил. Среди предметов, встречающихся на Куртовых уровнях, можно также отметить надувной макет Курта, отвлекающий врагов в течение некоторого времени; гранаты, самые обычные гранаты, разрывающие врага на тысячу маленьких зеленых кусочков инопланетного мяса. В начале первого уровня вам предложат курс молодого бойца, призванный облегчить жизнь начинающим борцам за спасение Земли. Рекомендую!

обладала таким нездоровым чувством юмора, как старенькая MDK. Настало время второй части. Она появилась практически одновременно с целым рядом сильных проектов, которые должны были бы осложнить, если не остановить, триумфальное шествие игры по прилавкам магазинов и винчестерам игроков, но этого не произошло. О том, почему все случилось именно так, мы и поговорим.

Сюжет игры представляет собой классический дешевый комикс, суть которого сводится к следующему: доктор Хокинс, бе-

зумный ученый, не получивший признания общества, отправляется в космос на собранном своими руками космическом корабле: именно на орбите Земли он решил скрыться от насмешек и гонений. В полете он надеялся совершить какое-нибудь гениальное открытие и заставить людей заметить его неординарные способности. Некоторая доля безумия, бесспорно, присутствовала во всех поступках старого ученого, но и в технических талантах ему нельзя было отказать. Одним из величайших достижений доктора стала кибернетическая собака Макс, занявшая место его верного друга и телохранителя. Она несколько отличалась от своего живого прототипа, так, например, у нее было только две ноги, то есть она являлась прямоходящей, как и все мы. Кроме того, у Макса были руки, и не две, а все



Крупный парень. И это еще один из самых мелких. И совсем неважно, что я сам меньше одной его пушки, не пройдет и пяти секунд, как он ляжет рядом со своими товарищами.



Знаете, что делают эти ребята? Они наблюдают, как я провожу очередную акробатическую серию, и горячо болеют. Буквально ни одно из моих движений не остается без эмоционального комментария с этой трибуны.





четыре, причем ловкости им было не занимать. Эти самые руки прекрасно справлялись с любым огнестрельным оружием, и поэтому как огневая единица Макс не знал себе равных.

Был на корабле и еще один персонаж, упоминать о котором не стоило бы в силу его вопиющей посредственности, если бы именно он не являлся главным героем первой части игры. Да вы, наверное, уже догадались, что речь идет о Курте. Этот простоватый паренек в свое время работал уборщиком в лаборатории, где работал доктор Хокинс. Ученый заметил этого молодого человека и решил взять его с собой, ведь кто-то же должен был убираться на корабле, пока Хокинс занимался своими гениальными творениями. Так Курт оказался в космосе.

Его невзрачность и отсутствие каких-либо



*Вот он каков, наш доктор, когда выпьет... А уж если они вдвоем с цветком напились, тут уж никакие монстры не устоят.*

## Макс

Теперь и славный пес доктора Хокинса встал на путь искоренения инопланетных интервентов, и надо признать, что у него-то как раз это получается наилучшим образом. Макс является счастливым обладателем сразу четырех верхних конечностей, отсюда вытекают некоторые особенности игрового процесса. В начале уровня Макс плотно держит в одной из лап пистолет, патроны бесконечны, но вот скорострельность довольно низка. Довольно скоро понимаешь, что это дело поправимое. В каждую из свободных рук Макс может взять по единице оружия, а на его уровнях оно валяется разве что не горами. Так что теперь можно, зажав в руках (лапах) четыре ствола, сразу стрелять из всех одновременно. Зрелище, которое представляет собой пес, стреляющий из трех «Узи» и одного «магнума» одновременно, покорит любого приверженца жанра action.

Макс олицетворяет в игре именно это — бескомпромиссное действие, помноженное на скорость. Снайперского режима у него нет, так что вам гарантирована практически рукопашная схватка без перерыва на обед.

Так как парашютами собак пока не оборудуют и уровни у Макса совсем не похожи на куртовские, количество монстров на квадратный метр пола просто поражает воображение, причем зачастую они постоянно прибывают, и здесь не помогают ни расстрел инкубаторов (как на уровнях Курта), ни шквальный огонь. В основном в таких ситуациях необходимо быстро сообразить, что именно взорвать, чтобы покинуть этот этап и пойти дальше, а не тратить боеприпасы на монстров, которые все равно не кончатся.

Даже двери, которые Курт элегантно открывает с помощью снайперской винтовки, Макс безжалостно сносит огнем своих стволов. Так что движение без прекращения огня, уничтожение дверей и бесконечная кровь — вот он, уровень Макса во всей красе. Впрочем, есть там и еще кое-какие особенности. Как я уже говорил, у Макса нет парашюта, но это не значит, что он лишен третьего измерения в своих передвижениях. Специально для него на некоторых уровнях можно найти ракетный ранец, который превращает собаку в подобие многоцелевого истребителя, способного буквально на все. Курт, хоть и летает где захочет, лишен способности набирать высоту, а Макс, наоборот, летает преимущественно вверх, этому даже посвящен большой этап второго уровня. Именно с помощью ранца надо забраться на вершину многоэтажного сооружения, где и принять бой с боссом уровня. Кстати, ранец использует топливо, которое можно найти в специальных заправках. Именно здесь вам предстоят такие трудновыполнимые вещи, как, например, дозаправка в воздухе, когда под ногами с десяток этажей, а топливо на исходе.



тантов скрывал специальный костюм, разработанный доктором. Этот костюм обладал рядом интересных возможностей, о которых стоит рассказать поподробнее.

Во-первых, он был неразрывно связан со скорострельным пулеметом, закрепленным на правой руке; во-вторых, шлем представлял собой ни что иное, как снайперскую

винтовку, способную поразить цель на огромном расстоянии; и в завершение всего костюм имел встроенный парашют, позволяющий свободно планировать в воздухе. Благодаря этому наряду Курт получил возможность превращаться в супергероя, так любимого всеми читателями комиксов.

Так и жила эта интересная компания на борту корабля, пока на Землю не обрушилась волна отвратительных инопланетян, несущих разрушение и смерть всему живому. Конечно, наши герои не могли допустить подобного, ведь мир так и не узнал о гениальности доктора Хокинса, поэтому на выручку человечеству был отправлен



*Не знаю, как вас, а меня такая архитектура просто в какой-то творческий экстаз приводит. Это же надо было все себе представить...*





Вот он — миг свободного полета...

ные инопланетяне не покорились окончательно, они выбрали нового проводника (вместо безвременно усопшего), накопили силы и вновь, уже во второй раз, начали свою экспансию. Именно в этот момент наши друзья отметили победу над захватчиками и были сильно расстроены сигналом тревоги, вновь нарушившим тишину корабельных коридоров.

Курт, так и не успев толком отдохнуть от своего первого подвига, вынужден срочно совершить второй, но на этот раз враги уже знают, с кем именно им придется иметь дело, они готовы встретить Курта и объяс-

мечтали, и многое сверх того. Начать хотя бы с того, что теперь мы получили трех героев вместо одного. Кроме Курта, на тропу войны выйдут и остальные члены экипажа. Макс покажет, на что способны его четыре лапы, да и сам доктор Хокинс не без удовольствия продемонстрирует свои интеллектуальные возможности. Да, именно так, теперь нам придется поиграть и за неутомимого мохнатого стрелка, и за стареющего гиганта мысли. Курт не забыт, но теперь он отвечает только за треть предстоящих убийств и разрушений.

## Безумие как процесс

В игре десять уровней, они распределены между героями по следующей схеме: первый — Курт, второй — Макс, третий — доктор Хокинс, четвертый — снова Курт,

молодой уборщик, на время получивший возможности Бэтмена. Он с блеском выполнил свою миссию: злобные

инопланетяне были выставлены за пределы Солнечной системы, и мир воцарился на голубой планете навсегда... Стоп, ведь это только первая часть, а ведь у нас есть теперь и вторая, значит, мы можем немного дополнить рассказ. Злоб-

## Доктор Хокинс

Старичок наглядно решил доказать наличие пороха в пороховницах и так же, как и остальные члены экипажа, принял неравный бой с инопланетянами. Нельзя сказать, что сделано это было по доброй воле, дело в том, что во время отсутствия Курта и Макса на корабль внезапно напал неприятель, и доктор просто был вынужден оказать сопротивление.

Как и полагается почтенному ученому, Хокинс не пользуется оружием. Несмотря на это, гений превращает в оружие все, что попадает ему под руки. Так вам придется собрать и активно использовать ядерный тостер, с помощью которого можно обстреливать врагов радиоактивными тостами.

Из сушилки для рук и пары труб получается прекрасный пылесос, с помощью которого очень удобно сдувать высадившихся на корабле монстров прямо в пасть своему домашнему любимцу — хищному цветку. Кроме чисто конструкторских талантов, Хокинс обладает еще и хорошими комбинаторными способностями. На уровнях доктора всегда найдется место мине, требующей осторожного отключения, головоломке, вроде предстоящей вам на третьем уровне, когда надо, прыгая по балкам на огромной высоте, понять принцип их расположения и добраться до выхода. Становится непонятно, каким образом этот сухонький старичок умудряется скакать по жердочкам подобно орангутангу.

Видимо, где-то на протяжении долгой докторской жизни Хокинс проводил эксперименты на себе, причем эти эксперименты были связаны не с микробиологией (микробы там всякие), а с ядерной физикой. Иначе нельзя объяснить, как именно, выпив банку с какой-то явно радиоактивной дрянью, доктор не умирает, а напротив, превращается на время в огромного монстра, способного навести страху даже на уродливых инопланетян.



нить ему, кто он есть на самом деле. Здесь и начинаются новые приключения доктора Хокинса и его компании, именно сейчас вы вступите в игру и примете самое активное участие в разворачивающихся событиях.

Вся атмосфера, весь заряд безумия первой части был старательно, можно даже сказать любовно, перенесен разработчиками во вторую. Нельзя не поблагодарить Bioware за такой подарок ценителям «тонкого» юмора игры. Нам подарили все, о чем мы

далее все повторяется снова. Таким образом, нам придется играть по очереди за каждого из членов команды, причем даже сама архитектура и сценарий уровня разработаны именно под того персонажа, которым мы играем в данный момент. То есть уровни Макса никогда не перегулаешь с уровнями доктора Хокинса, даже несмотря на то, что иногда нам придется возвращаться на места былой боевой славы, сами задания будут принципиально иными.

Архитектура уровней не просто безумна, она не укладывается в воображении — такого размаха, такого нелепого великопия мы еще не видели нигде, разве что в первой части, но и там это было не так развито. Надо полагать, что на должность дизайнера уровней проводился конкурс, причем не где-нибудь, а в местах, предназначенных для изоляции умалишенных. Только этим можно объяснить чудовищность окружающей действительности. Огромные помещения, невероятного размера меха-





Эти злобные, но глупые, главное — близко не подходить. Прекрасная вещь — снайперская винтовка, выстрелил и забыл.

низмы, все в игре имеет какую-то склонность к гигантизму. Впрочем, надо сказать, что это нисколько не портит впечатление, ведь уровни не только великолепно выглядят, но еще и очень грамотно рассчитаны и зачастую проходятся на каких-нибудь миллиметрах или последнем патроне. Это фирменный знак MDK. В те времена, когда сохранение в любом месте было несбыточной мечтой, это приводило в неистовство половину моих знакомых. Кроме того, на уровнях, предназначенных для Макса и Курта, думать о том, в какой коридор бежать, не придется, все предельно очевидно, да и к тому же зачастую пройденный участок

становится просто недоступен (спрыгнул в какую-нибудь шахту и привет). Этого нельзя сказать про уровни доктора, они чрезвычайно запутаны и неочевидны, впрочем, именно в этом и смысл, ведь Хокинс всегда славился своим умом.

С точки зрения графики выполнено все абсолютно безупречно, просто глаз радуется. Безупречно



выполненные уровни дополняются прекрасными моделями монстров, количество полигонов на самом маленьком из них даже трудно прикинуть на глаз, настолько они хорошо подогнаны. Текстуры стен бесподобны в своей авангардной природе, а шкуры чудовищ прекрасно скрывают все неровности моделей. При этом нельзя

не отметить чрезвычайно скромные системные требования, игра гладко идет даже на слабых машинах. Это всегда было заслугой программистов, в данном случае они достойны особой похвалы. Движок удался на славу! Даже открытые пространства, а в игре их немало, выглядят великолепно. Иногда приходится подолгу планировать с одной площадки на другую, по-

именно так, как должны, а симфоническая музыка только усиливает впечатление. Сейчас это уже становится нормой, но все равно хочется отметить контекстно-зависимое музыкальное оформление. Это чертовски приятно, когда у тебя неприятности, а музыка становится драматичнее с каждой секундой. Претензий по звуку также нет, желания отключить не возникало.

В игре традиционно отсутствует мультиплеер. Трудно сказать,



путно обозревая окрестности, именно в такие моменты понимаешь, что такое ощущение свободного полета.

Несколько огорчил недостаток интерактивности. Ни следов от

пуля, ни пробитых стен вы не увидите. Мы все понимаем, что такое экономия системных ресурсов, но все же могли бы и постараться. Разрушению подлежат только сюжетные объекты, в остальном окружение монументально и словно бы

хорошо это или плохо. В MDK просто нельзя играть командой, да и друг против друга, пожалуй, тоже. Так что будем считать это не недостатком, а просто особенностью жанра «юмористический черный экшн».

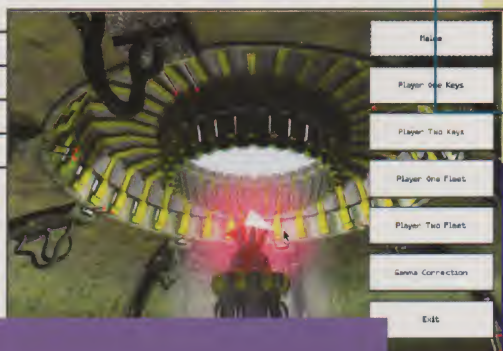
Ну вот, краем глаза оглядели, если так можно сказать. Конечно, далеко не все фишки, приколы и заморочки нашли свое отражение в статье, поверьте, просто невозможно описать их все. Не нашли места овощи, портящие воздух в случае паники, монстры, искренне болеющие за вас при прохождении одного акробатического этапа, и многое другое. Слишком уж многогранной получилась игра, не перечислить всех шуток и фокусов, которые она с вами выкинет. Надо просто сесть и поиграть самому, тогда и вы увидите всю красоту MDK 2 так же, как в свое время увидел ее ваш покорный слуга. Безусловно, игра станет хитом, об этом даже бесполезно спорить, она займет почетное место в книге достижений игровой индустрии рядом со своей первой частью, которую так никто и не сумел обойти. Возможно, это экшн года, хотя присущее чувство юмора не дает ей встать на одну ступень с Solder of Fortune или Quake III. Это не значит, что она хуже, просто она совсем про другое. Несмотря на огромное количество зеленой крови, на разорванные тела монстров и все остальные атрибуты жанра, MDK 2 намного лучше, и главное в ней — ШУТКА. **МЭ**





Gomolog

# Star Control: Time Warp



**П**ривет всем. Сегодняшняя (а что, есть иные мнения?) «Стенка» вышла довольно оригинальной. Мало того, что игра, мягко говоря, не поддерживает сетевого режима, так еще и вышла она уже несколько лет как...

Но позвольте объяснить вам суть темы и причины, по которым мы вдруг решили обратиться к игре со столь бородатым прошлым. И начнем мы с того, что речь в статье пойдет не о «какой-то там» игре, а о Star Control, часть вторая. Существует некоторое сомнение, что среди читателей нашего журнала найдутся не игравшие в это чудо — результат полета человеческой мысли. Если же отдельные экземпляры все-таки обнаружатся, то для них поясняем: Star Control 2 — глобальная космическая стратегия, вполне способная потягаться с Master of Orion и, не исключено, превзойти ее по некоторым показателям. Надеюсь, отдельные отщепенцы прониклись, поэтому переходим к сути дела.

Была в Star Control 2 такая замечательная примочка, самими разработчиками созданная, но многими незамеченная ввиду элементарной невнимательности. В директории, куда инсталлировалась игра, помимо основного файла запуска присутствовал еще один EXE-шник, запустив который обладатель игры получал замечательную возможность сразиться с приятелем на экране в потрясающую по своей играбельности аркаду. Казалось бы, классическая стрелялка, каких много... ах нет! Классический, но хорошо продуманный и во многом доработанный интерфейс, помноженный на разнообразие кораблей оригинальной игры делали «довесок» бесконечно увлекательным (кроме шуток). Это вам не какой-нибудь всем порядком надоевший Rockets с его тремя видами летательных средств. Это — Star Control.

Спросите, с какой такой радости мы вдруг вспомнили о примочке к игре, которой сто лет в обед? Объясняем. Нашлись энтузиасты, которые, взявшись за гуж, сдюжили и хорошенько реконструировали графическое ядро Star Control 2, навязав ему поддержку всевоз-

можных 3D-акселераторов. Для того чтобы оценить результаты, достаточно просто разок запустить оригинальную версию игры и переделку — вопросы отпадут сами собой.

На самом деле ребята сделали великое дело. Во-первых, отвязали аркаду от Star Control 2, чем решили проблему добывания официальной версии игры и необходимости установки полной ее версии — теперь в Time Warp можно резаться, не имея ни малейшего представления о самом Star Control. Во-вторых, никто не мешает скопировать все файлы в директорию основной игры — в резуль-



*Дружественная встреча Ilwrath Avenger с Kzer-Za Dreadnought. Если следовать классическому ходу игры, то победа первого маловероятна, несмотря на то, что он и пристроился в хвост дредноуту. Сейчас гигант выпустит истребителей, и песенка «авенгера» будет спета.*





А вот это уже можно назвать шансом. Если дредоут притянется к планете, то череда его побед может в мгновение ока прерваться. Небесным телам ведь практически все равно, кого обрывать в очередную порцию космической пыли.

тате и в стратегической части появится поддержка «акселей». Но хватит толочь воду в ступе, а Time Warp в Star Control'e. Пора учиться играть, инда развеемся пепел напарника по консоли в космической глубине...

Time Warp — это корабли, а корабли — это, как вы уже, наверное, догадались, Time Warp. Поэтому все нижесказанное будет касаться в основном именно их. Говоря о каждом корабле, мы вкратце разберем его преимущества и недостатки, а также оружие, которым данное летсредство может пользоваться, поскольку далеко не всегда очевидно даже, как данное средство уничтожения работает. Итак, поехали.

Arilou Skiff. Космический корабль — «блюдец». Весьма уязвимая машина, ибо обладает всего лишь четырьмя единицами здоровья. Зато скорость перемещений Arilou Skiff настолько высока, что кораблям, не обладающим самонаводящимся вооружением, ловить в схватке с «блюдцем» практически нечего. Особенно если учесть специфику оружия Arilou Skiff. В основном режиме корабль палит энергетическим лучом на достаточно небольшую дистанцию, зато луч этот — самонаводящийся, что, как вы понимаете, дорогого стоит. Подлетаем — нажимаем — ваших нет... Во втором режиме «блюдец» телепортируется по экрану случайным образом, так можно уходить от разбушевавшегося врага. Естественно, это отнимает довольно много энергии из battery, но восстанавливается она (энергия) весьма быстро, так что жалеть не нужно. В конце концов, ломать — не строить...

Androsynth Guardian. Достаточно специфическая «капсула смер-

ти». С одной стороны, двадцать единиц здоровья — «зер гуд», с другой — скорость корабля довольно невелика, и зачастую на нем даже трудно догнать прочие летсредства. С оружием Androsynth Guardian также не подфартило. В основном режиме палит довольно специфическими «мыльными пузырями», которые летят к врагу и в случае попадания снимают по две единицы здоровья у последнего. Но именно, что «в случае». Во-первых, скорость полета снаряда очень и очень низка — неспешно так летят «пузырьки» к врагу, никуда не торопятся. Во-вторых, их можно сбить. И все, никаких проблем. Батареею это оружие жрет изрядно, а восполняется она (батарея) довольно неспешно. Делайте выводы! Второй режим чуть более эффективен по своим деструктивным качествам. Androsynth Guardian превращается в эдакую «комету» и начинает носиться по экрану с удвоенной скоростью. Если в таком режиме закантачиться с врагом, последнему не поздоровится. Правда, жизнь у оппонента будет сниматься только за удары (а не за время контакта). Против больших и неповоротливых кораблей — самое «то», но продолжительность активного периода довольно мала, так что особо разлетаться не дают.

Chenjesu Broodhome. Мощный корабль с целой массой недостатков. Батарей — море, жизни — еще одно, но грамотно расходовать все это богатство удастся с трудом, чаще — не удастся. Скорость передвижения и общая «поворотливость» корабля чуть ли не самая низкая из всех игровых летмоделей. Против шустрых кораблей можно даже и не сопротивляться. Единственная надежда на второй

режим стрельбы. В нем Chenjesu Broodhome выдает в космос эдакий мини-корабль-спутник, который пристраивается в хвост к оппоненту и методично лишает его батарей. При двух сидящих на хвосте «спутниках» ваш противник вообще не сможет выстрелить, к тому же эти мелкие кораблики постоянно толкают вражеское «летало», тем самым лишая его возможности точной наводки. Основные минусы «спутников» — низкая скорость (далеко не все корабли они могут догнать) и возможность их уничтожения (пара выстрелов — и хвоста, как не было).

Chmmr Avatar. Ну что тут сказать. Один из самых передовых кораблей в игре. «Тай-файтер» в ногах валяется! Высокие показатели батарей и жизни, с одной стороны, высокая скорость и эффективное оружие — с другой. Помимо прочего вокруг корабля постоянно вращаются три спутника-уничтожителя, поражающие любую (будь то корабль противника или метеорит) цель в досягаемом радиусе. Все самонаводящиеся виды оружия будут сбиты еще



на подлете к самому кораблю. Единственный шанс прорваться к самому кораблю — массированная ракетная атака (так спутники будут сбиты или просто не успеют полностью парировать удар) или непосредственный прорыв обороны. На полной скорости подлететь вплотную и ударить по кораблю. Но все равно это не так-то просто. Сам же Chmmr Avatar в основном режиме атакует энергетическим лучом необычайно высокой убойной силы, а в альтернативном — притягивает оппонента магнитным полем. Понятно, что, притянув соперника, по нему можно и не стрелять, а спокойно дожидаться, когда дело довершат «охранники».

Druuge Mauler. Достаточно тихое судно с большим запасом батарей и небольшими жизненными ресурсами. Стреляет ненаводящимися ракетами высокой убойной силы, радиус поражения также весьма велик. Но эффективные боевые действия можно вести только против больших и неповоротливых кораблей противника — скорость разворота очень низка, что не позволяет успешно наводиться на быстрые корабли. Дополнительный режим стрельбы позволяет пополнять батареи в ускоренном режиме: пара-тройка нажатий, и батареи полностью восстановлены.

Earthling Cruiser. Быстрый и маневренный корабль. Уровень брони и батарей — средний, но еще попробуй попади! В основном режиме стрельбы позволяет самонаводящимися ракетами, работающими практически на любой дистанции. Тут есть одно «но»: если ракета зашла на цель по большому радиусу и не может дотянуться до врага, то можно смело списывать ее (ракету) со счетов, больше она на цель не выйдет. Убойная сила ракет довольно высокая, и пять-шесть угробят кого хочешь. В альтернативном режиме

Earthling Cruiser может атаковать только на очень близкой дистанции, поражая противника самонаводящимся энергетическим лучом высокой мощности.

Plwrath Avenger. Довольно прогрессивная машина. Plwrath Avenger обладает довольно высокой скоростью и маневренностью, которые сочетаются с невеликим уровнем батарей и жизни. В основном режиме стрельбы поражает противника лишь на незначительной дистанции из некоего подобия flame-thrower, зато снимает энергию на всем протяжении контакта оппонента со струей огня. Пламя достаточно широкое, потому попасть в противника значительно



проще, чем, допустим, энергетическим лучом. Во втором режиме корабль просто исчезает из поля зрения. Эффективность сего действия довольно сомнительна, ибо корабль не видно не только оппоненту, но и самому пилоту, да и уйти от лобовой атаки таким образом вполне реально. В целом Ilwrath Avenger — довольно хорошая машина для битв на близких дистанциях, но практически не имеет шансов против кораблей,

явно вертится какая-нибудь мелкая «пташка», то не грех поджарить ее и из второго вида оружия.

Kzer-Za Dreadnought. А вот это уже настоящий дреднот. Море жизни и батарей, плюс оружие, против которого далеко не у каждого соперника найдется достойный прием. Такого лома еще поискать. В основном режиме стреляет очень мощной пушкой на незначительную дистанцию. В альтернативном — выпускает из себя ко-



Это подобие метеорита — на самом деле корабль. Причем далеко не самый плохой в игре. Самонаводящиеся сгустки плазмы — весьма эффективное оружие против подавляющего большинства кораблей.

снабженных самонаводящимися зарядами.

Kohr-Ah Marauder. Как это ни странно звучит, но корабль представляет собой нечто среднее между дреднотом и истребителем. С одной стороны, довольно приличная скорость и маневренность, с другой — немаленькие размеры и запас прочности с батареями. Достойный соперник практически любому кораблю в игре. Мощность Kohr-Ah Marauder заметно компенсируется оригинальностью его оружия. В основном режиме корабль стреляет самонаводящимися минами, летящими к цели на очень малой скорости (естественно, их можно и уничтожить), но если вы находитесь вблизи врага, то можно залепить ему прямо в корпус, нанеся тем самым максимальное повреждение. Во втором режиме ведения огня Kohr-Ah Marauder выстреливает из всех орудий, образуя вокруг себя кольцо огня — что-нибудь обязательно достанет врага, если тот окажется поблизости. Тактика боя данным кораблем довольно проста: ставим мины и ждем, когда на них кто-нибудь нарвется. Ну а если вокруг Kohr-Ah Marauder посто-

рабли-истребители за счет потери части жизненной энергии. Истребители летят к оппоненту и начинают поливать последнего из лазеров до тех пор, пока он не будет уничтожен. Если же они уничтожат врага, то после этого возвращаются на Kzer-Za Dreadnought, восполняя его жизненную энергию.

Melnorme Trader. Шмель он и в Африке шмель. Довольно интересный корабль, хотя по боевым качествам уступает многим прочим. Запас прочности достаточно невелик, что, правда, в некотором роде компенсируется обилием батарей. Весьма интересно вооружение данного корабля. В основном режиме стреляет достаточно медленно летящими зарядами (сбить их, правда, нельзя), интересен факт, что если кнопку выстрела нажать и удерживать, то заряд не выстрелит, а «прилипнет» к орудию и будет висеть до момента отпущения кнопки fire. В таком режиме очень удобно осуществлять наводку на цель. Через несколько секунд «висения» заряд из зеленого становится синим, приобретая с этим дополнительную убийную силу. В альтернативном режиме Melnorme Trader стреляет снаря-

дами, выводящими корабль противника из-под контроля: последний начинает вращаться по часовой стрелке, и остановить этот процесс практически невозможно. Разумеется, через некоторое время данное вредоносное влияние снаряда заканчивается.

Mmrnmhrrm X-Form. Простой космический истребитель. Мало брони, мало батарей. В основном режиме стреляет двумя перекрещивающимися энергетическими лучами (довольно мощное оружие). В альтернативном — складывает крылья, за счет чего резко увеличивается скорость полета, а вместо лазерного оружия появляются самонаводящиеся ракеты дальнего радиуса действия. На трансформинг расходуется практически вся батарея.

Mycon Podship. Корабль-астероид. Количество жизней — среднее, зато батарей — выше крыши, и они быстро восполняются. В основном режиме стрельбы атакует самонаводящимися сгустками плазмы (радиус действия — небольшой) высокой убийной силы. В альтернативном режиме — восполняет жизнь за счет батарей, что, как вы понимаете, теоретически делает этот корабль неубиваемым (вот только на практике это никогда не реализуется).

Orz Nemesis. Очень интересный корабль. Помимо классического сочетания высокой маневренности и низкого уровня жизни и батарей, обладает весьма интересным видом оружия (лучше сказать — полезным). В основном режиме — это простая пушка средней убийной силы. Зато в альтернативном ее (пушку) можно вращать в любом направлении (зажимаем альтернативный выстрел и жмем влево/вправо). При преследовании очень удобно развернуть пушку на 180° и пальнуть в приближающегося врага.

Pkunk Fury. Бабочка чешуекрылая. Действительно, почти насекомое. Стремительное и манев-

ренное. Чуть ли не самый быстрый корабль в игре, но жизни и батарей — по минимуму. Стреляет сразу в трех направлениях на незначительное расстояние из чего-то, сильно напоминающего пулемет. Если в момент стрельбы начать быстро вращаться вокруг собственной оси, то получится неплохой заградительный огонь. Альтернативный режим стрельбы позволяет накапливать батарею, которая сама по себе не восстанавливается. К тому же у «бабочки» не одна жизнь, как у всех прочих кораблей, а несколько.

Slylandro Probe. Пожалуй, самый быстрый корабль в игре. Управлять его движением можно, но только после длительного тренинга. Эдакий космический велосипед. Батарей мало, жизни тоже. В добавок ко всему обладает всего одним режимом стрельбы, в котором совершенно бесполезно раскидывается энергетическими лучами по маленькому радиусу. С Slylandro Probe вы, как говорится, либо асс, либо, простите, «У-2'с».

Spathi Eluder. Очень специфический корабль. Для начала лучше всего разобраться, где у него нос, а где корма, в противном случае вы рискуете потерять эту боевую единицу раньше времени. Ну а дальше все становится просто: большая скорость и маневренность против низкого уровня жизни. В основном режиме стреляет простыми зарядами на небольшое расстояние, в альтернативном — атакует из кормовой пушки самонаводящимися ракетами. Вот только наводятся они в по очень маленькому радиусу, так что использовать их имеет смысл, только когда враг сидит у вас прямо на хвосте.

Suprox Blade. Еще один быстрый и маневренный кораблик (разумеется, брони и батарей кот наплакал). Ничего выдающегося за исключением того, что в альтернативном режиме может снижать скорость полета да еще и лететь



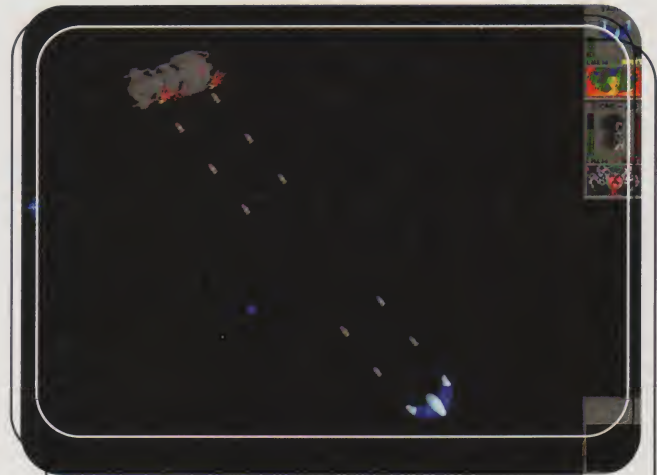
кормой вперед (весьма полезное свойство, следует отметить), чего не умеет делать ни один другой корабль в игре. В основном же режиме стреляет простой пушкой, наносящей незначительный урон противнику, правда, может работать в режиме пулемета, при условии достаточного количества батарей.

**Syreen Penetrator.** Очень маневренная ракетка. С незначительным запасом батарей, зато с очень высоким — энергией. В основном режиме палит из простенькой пушки, наносящей весьма незначительный урон. Зато альтернативный режим весьма примечателен. Если подлететь к врагу поближе и задействовать его — имеется в виду альтернативный выстрел, то враг начнет сбрасывать энергию (жизнь) в открытый космос в виде специфических зеленых пузырьков. После этого их можно подобрать и тем самым восстановить жизнь Syreen Penetrator. Не следует забывать, что «пузырьки» не вечно будут летать в безвоздушном пространстве, а вскоре исчезнут, так что медлить с их захватом не рекомендуется. Если пузырьки подберет изначально владелица энергии, то она вернется к нему в полном объеме. Сгустки также можно расстрелять из пушки, после чего они благополучно растут в космосе.

**Thraddash Torch.** Космический полицейский шаттл. Маленький и юркий, с небольшим количеством брони и весьма скромным запасом батарей. Но... оружие — просто загляденье. Первое — простые, неспособные наводиться на цель ракетки с маленьким радиусом поражения. Совсем другое де-

ло — альтернативный режим. В нем Thraddash Torch выпускает из сопл некое подобие напалма, который достаточно длительное время продолжает висеть в космическом пространстве. Соответственно если оппонента угрозит влететь в это смертоносное облако, то потеря некоторого количества жизни ему гарантирована. Если же соперник преследует Thraddash Torch, что называется, наступая на пятки, то у него появляется неплохой шанс схлопотать всю порцию «жидкой смерти».

**Umghah Drone.** Действительно дрон. Малюсенький такой агрегат с высокой скоростью и мизерным запасом жизни. Атаковать умеет только на самой близкой дистанции, выпуская широкий луч ионизирующего поля. Энергия у врага убывает на всем протяжении контакта с лучом. Другое дело, что поддерживать этот контакт довольно сложно. В альтернативном режиме Umghah Drone просто отскакивает назад от атаки соперника. Интересен тот факт, что батареи на ионизирующий луч совсем не расходуются, а только на движение скачками назад. Так что можно смело врубить пушку на полную катушку и не отпускать до самой развязки.



*Достойная пара... маневренный истребитель против тяжелого крейсера, битва будет долгой...*

**Utwig Jugger.** Довольно мощный корабль. Неплохая скорость сочетается с хорошим запасом батарей и жизненных сил. В основном режиме стреляет роем небольших зарядов, летящих на достаточно дальнюю дистанцию, причем так же, как и у предыдущего корабля, батареи на выстрелы не расходуются. В альтернативном режиме за счет запаса батарей можно воспол-

нить жизненную энергию. В целом, Utwig Jugger — весьма передовая машина, с ней можно выходить практически против любого соперника.

**Vux Intruder.** Небольшой и неповоротливый корабль. Запас жизни и батарей достаточно велик, да и оружие работает весьма недурственно. В основном режиме Vux Intruder стреляет лазерным лучом на незначительную дис-

танцию, а в альтернативном — выпускает специфические зеленые комочки, которые при контакте с кораблем противника прилипают к корпусу последнего и начинают тормозить движение. Если контакт не состоялся в первые пять секунд после выстрела, то комочки благополучно растворяются.

**Yehat Terminator.** Очень хороший истребитель. Быстрый и маневренный. В основном режиме стреляет длинными двойными очередями, снимая большое количество энергии с врага. В альтернативном — врубается энерге-

тический щит, под которым корабль совершенно неуязвим.

**Zoq-Fot-Pik Stinger.** Эдакий космический паук. Энергии мало, жизни тоже, зато неплохая скорость и оружие. В основном режиме Zoq-Fot-Pik Stinger стреляет из небольшого пулемета с сильным разбросом, в дополнительном — врубает плазменное «жало», которое при контакте срубает безумное количество жизненной энергии. Вот только для успешного его использования нужно находиться в непосредственной близости от оппонента. Весьма неплохой корабль для ближнего боя.

**Shofixti Scout.** Маленький и шустрый корабль-камикадзе. Энергии и батарей — почти ноль, но в основном режиме неплохо стреляет ненаводящимися ракетами, а в альтернативном — попросту подрывает себя со всеми потрохами, прихватывая на тот свет оказавшегося поблизости оппонента. Дешево и сердито.

Вот, собственно, и все, что хотелось сказать про корабли в игре. В остальном разбейтесь сами. Напоследок дадим лишь пару советов. Помните, что планеты притягивают ваш корабль с силой, зависящей от его массы и скорости в данный момент времени. Если вы один раз ударились о планету, то срочно развернитесь и начинайте набирать скорость в сторону отскока — только так можно избежать повторного столкновения. Также не забывайте, что метеориты могут повредить ваш корабль, только если в них врежется на очень большой скорости, к тому же их можно расстрелять из любого оружия. И еще, при столкновении большого корабля с маленьким последний также может получить значительные повреждения. За сим прощаемся, до свидания. **ME**



*«Велосипед» в нижнем левом углу экрана — самый бестолковый корабль в игре. Управлять им — одно мучение, но если приловчиться, то есть шанс победить хотя бы такую кашу, как нынешний соперник.*





# Красота в шесть мегабайт



Евгений Беляков

**Е**сть такое известное правило, что красивой женщине не обязательно быть умной. На самом деле, как бы оно ни звучало неприятно для товарищей, любящих феминизм, это чистая правда, с которой, конечно, можно поспорить, хотя и бесполезно, так как это не вопрос веры, а вопрос факта.

Красивая девушка живет без проблем (особенно если она глупа). Обязательно найдутся желающие ее приглубить, похлестать и полелеять. Ей не надо будет ни работать, ни учиться, для нее просто настанет счастье, которое организуют окружающие люди, в той или иной мере заинтересованные в ее красоте.

Принцип «неважно, что дура, зато ноги красивые» совершенно справедлив и по отношению к играм. Особенно к тем, которые претендуют на место в рубрике «Красота», куда просто так игру не пустят. Игра должна быть, как минимум, не-мегахитом и не-обоймой. Она должна быть просто красивой и совершенно необязательно — умной.

На этот раз в «Красоте» речь пойдет об очень глупой игре. Почему глупой? А потому что мозги в процессе игры никак не участвуют, более того: и к игровому процессу они имеют довольно опосредованное отношение. Игра называется очень гордо — Defense Commander. Сразу представляются суровые лица солдат, отец-сержант, полевая кухня и спасение рядового Райана. Но называть так игру, которая

ве занимает шесть с половиной мегабайт и при этом подлечит свободному скачиванию с сайта разработчиков, несмотря на то, что официальным издателем ее считается Microsoft, — это просто надо быть обалденного мнения о себе, любимых. Но, собственно, не в этом дело.

На деле все проще. Представьте себе долину, со всех сторон окруженную горами. В долине растет какая-то травка, некое подобие деревьев, светит солнце, но не это важно. Важно то, что в самом центре этой местности стоит группа неких, достаточно абстрактных по своему предназначению конструкций. Конструкции разные, но предназначение у них одно — стоять и в силу оказываемых на них воздействий (об этом ниже) иногда взрываться.

А в самой середине этой группы строений, прямо под пальцами лучами очень симпатично сделанного солнца стоит

ОНА. Гордость и защита всего и вся в этой долине — турель. Нет, ТУРЕЛЬ! Некая штуковина, которая может вращаться вокруг своей оси, поднимать клык к небу и вообще совершать всевозможные телодвижения. Но строго на одном месте: как и любая уважающая себя стационарная пушка бегать по местности она не в состоянии, да и не надо ей это.

Любая пушка умеет стрелять. Наша героиня (давайте называть ее просто — Пушка) умеет стрелять хорошо. Что это значит? Это значит то, что у нее есть два ствола, которые торчат по бокам экрана и сильно смахивают на руки впавшего в паралич трансформера из старых японских мультфильмов. Из этих рук при нажатии на левую кнопку мыши начинает вылетать с известной периодичностью замечательная белая субстанция, которая при соприкосновении с чем-либо наносит объекту значительные повреждения. Бывалые люди рассказывают, что это заряды или, как их еще называют в отдаленных областях нашей страны, патроны.

Однако не только белострельными патронами богата наша Пушка. Еще у нее есть три заряда, которые активируются нажатием на пробел. Нажимать сильно не обязательно, достаточно просто нажать, но какой эффект! Все, что движется, летает или



Вот так все и начинается. Тишина, спокойствие и только на горизонте видны враги.





*Вот это хозяйство и придется охранять. Ничего особенного, но в то же время взрывается оно быстро. Надо беречь, а то игра кончится.*

ползает в окрестностях, моментально превращается в воспоминание и пропадает, как сон, как утренний туман, не успев нанести ничему несомнимых с жизнью повреждений. Очень ценная вещь, но помните: зарядов всего три. И лучше их побережешь до того момента, когда появятся настоящие враги... о которых и пойдет речь ниже.

А вы как думали? Пушка в этой долине не просто так стоит, а со смыслом. Смысл довольно незамысловат — периодически из-за гор прилетают нехорошие товарищи (хотя, может быть, они не товарищи и даже не граждане, а самые что ни на есть негуманоиды — науке это неизвестно) и старательно пытаются всю местность тщательно утрамбовать, используя для этого самые различные средства уничтожения.

Враги бывают разные, но условно их можно разделить на три большие группы.

Враг обыкновенный — леталка, которая прилетает группами от трех до х штук, делает несколько виражей, после чего либо стреляет по Пушке, либо не стреляет в зависимости от настроения. Сама по себе опасности она не представляет, другой вопрос, когда их много: нет-нет да и успеет кто-нибудь сбить немного жизни, к тому же и отвлекают эти штуки сильно от общения с более важными оппонентами. Выглядят они, как типичные футуристические флаеры, но в целом ничего особенного.

Враг продвинутый — усовершенствованный вариант врага обыкновенного. Прилетает обычно в количестве трех штук, наглости не разменивается и старается быстро засветить, как минимум, пару зарядов прямо между глаз, вернее, простите, между пушек. Довольно опасен, особенно если в составе целого звена умудряется незаметно подобраться сзади.

Враг ракетный — очень и очень неприятные механизмы. Летящая ракетная установка. Приближается

тихо, старается залететь со спины, когда игрок занят отстрелом более безопасных оппонентов, и злобно запустит пачкой ракет прямо в... Пару попаданий — и игра закончена, поэтому рекомендуется пристально следить за этими красными неприятностями. Очень уж они красивые и неприятные.

Враг с бомбами, то есть с бомбами — вот это действительно гнусно. Когда вы с трудом отбиваете атаку огромного количества стрелялок, на большой высоте тихо проплывает пара здоровенных махин, которые утюжат бомбами все, что расположено внизу. Бомбят они не торопясь, со знанием дела, попадание бомбы фатально как для

ные атаки, которые реально отбить только на первых уровнях игры (переход с уровня на уровень совершается по факту уничтожения определенного количества оппонентов). Начиная уровня с третьего-пятого, пара массивных

чем дольше вам удастся оставаться в живых — леталки как будто звереют. Не скажу, что становится страшно, но ножки от избытка адреналина в крови подрагивают. Хотя в принципе и эндорфинов хватает и вот почему.

Игрушка красива. Красива без каких бы то ни было оговорок, на нее просто приятно посмотреть и тем более поиграть. Поддерживаются разрешения вплоть до 1600X1200, задействованы все возможные функции современных акселераторов, включая антиэлайсинг. Ни одного спрайта; текстуры сделаны с такой любовью, что глазам больно. Когда враги подлетают поближе, то становится видно, что это отнюдь не схематичные модели из пары полигонов, напротив — в них полигонов такое количество, что видно каждую заклепку на корпусе. Ракеты оставляют за собой

прекрасный дымный след. Единственное, к чему можно придраться в плане графики, — это отсутствие обломков, падающих на землю после разрушения леталки. Хотя, с другой стороны, — может быть в Пушке просто стоит аннигилятор? Это объясняет и белые облака, которые появляются на месте взрывов.



*Вот так выглядит взрыв суперзаряда. Впечатляет как внешне, так и по эффективности. Красота требует жертв, и этими жертвами будут наши враги.*

атак, как правило, означает практически гарантированную гибель. Поэтому берегите снаряды и бонусы.

Есть такая штука — бонусы. Периодически в воздухе появляются мерцающие штучки, которые надо стремительно сбивать выстрелом, так как от этого у Пушки то скорострельность увеличивается,



*Я повержен, поэтому враги старательно утюжат местность. Им ее уже не жалко — а ведь такая красота была!*



*Враг с близкого рассмотрения. У парня с текстурами все нормально, поэтому жалобы на плохую графику не принимаются. Посмотрите, как они (текстуры) прекрасны!*

строений, так и для пушки, поэтому подпускать таких ребят на расстояние бомбы нельзя ни в коем случае. Если уж вы совершенно точно не успеваете их разнести — лучше пожертвовать одним из суперзарядов, чем безвременен закончить игру.

Все враги периодически совершают тщательно скоординирован-

ные штуки, рекомендуется их не пропускать.

У врагов наверняка присутствует такая вещь, как AI. Очень неплохая вещь на самом деле. Дело в том, что оппоненты явно знают, что такое коллективная атака, обход с тыла, скрытное приближение. Воевать становится тем сложнее,

то мощност...  
Очень полез-

Но, господа! Все это ерунда, и главное — совсем не это. Главное то, что в Defense Commander можно играть часами практически без перерывов, наслаждаясь приливами адреналина в крови и эндорфинами, которые толпой пробегают по жилам игрока, стоит лишь ему удачно расстрелять корабль.

Это хит нашей редакции, господа, хит размером в шесть мегабайт. **КС**



*Приветствую вас,  
дорогие читатели!*

Очень хочется сказать какую-нибудь банальность по поводу лета, погоды, солнца, дождей и прочих особенностей регионов, расположенных на нашей широте. Однако этого делать не стоит, потому как это говорят многие, и новее от этого информация не становится. Обсудим обоймы. Наблюдается тенденция к тотальному переползанию игр в 3D. Казалось бы, она уже достаточно стара для того, чтобы ее еще раз подчеркивать, но это не так: теперь полностью трехмерными становятся даже игры, традиционно принадлежащие к тем жанрам, где наличие спрайтов не то чтобы не влияет на играбельность продукта, но в любом случае играет не столь принципиальное значение, как в шутерах или аркадах. Речь идет о RPG и стратегиях. Ground Control, «Земля 2150» — это стратегии нового

# ОБОЙМА

поколения, одна хуже, другая лучше, но тем не менее все равно относящиеся к одной категории.

Следующий ММ наконец-то избавится от позорного наследия двухмерной эпохи и станет полностью трехмерным, хотя это и отразится на системных требованиях.

А все это я поведал по очень простой причине: есть, есть еще на бескрайних просторах игры, которые по совершенно объективным причинам не мегахиты, но в которые поиграть не только нужно, но и можно. И имя таким произведениям — обоймы.

*Искренне Ваш  
Данила Мамбеев.*







92

VIETNAM: BLACK OPS

BEACH HEAD 2000

94



96

GROUND CONTROL

METAL FATIGUE

99

102

ЗЕМЛЯ 2150. ВОЙНА МИРОВ

COMBAT MISSIONS

107



110

SOULBRINGER

THE TAINTED

113



116

THE LONGEST JOURNEY



ИГРОВАЯ МАТРИЦА

119

FLW PROFESSIONAL BASS TOURNAMENT 2000

121







Gomolog

# VIETNAM: BLACK OPS

Не дотянул до обезьяны



Печальна наша нынешняя встреча. Сегодня мы провожаем в дальний путь безвременно ушедшего от нас собрата. Собрата по оружию. Никто даже не мог предположить, что жизнь его, едва успев начаться, оборвется самым трагичным образом. Не успев возмужать и состариться, покидает он нас. Так отдадим же дань **умирающему**. Vietnam: Black Ops больше не с нами.

**Паспорт**

**VIETNAM: BLACK OPS**

Жанр: FPS  
Разработчик: ValuSoft

URL: [www.valusoft.com](http://www.valusoft.com)

Издатель: Rise Software

Системные требования:

OS: Win95

Процессор: Pentium-II 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

**V**ietnam: Black Ops пришлось давить по факту выхода. Как «такое» могло пробраться из пыльного окопа разработчиков на чистые прилавки магазинов — вообще непонятно, но факт остается фактом — ей это удалось. Потому есть предложение подавить подобное восстание могучим армейским кирзачом. Враг не прорвется!

Так уж получилось, что ввиду специфики моей работы, а также без должного энтузиазма, мне прихо-

дится играть в подавляющее большинство появляющихся на свет FPS. Сами понимаете, что хороших среди них до обидного мало, буквально единицы. В последнее время, правда, процент качественного выхода резко увеличился, но все же и отстоя выходит предостаточно. Так вот, хочу сразу оговориться: Vietnam: Black Ops — отнюдь не мертворожденный. Это не какой-нибудь жалкий и тупой по своей сути The War in Heaven, вышедший только ради того, чтобы умереть. Vietnam: Black Ops периодически пытается бороться за жизнь,

иногда даже добивается в этом деле определенных успехов, но в итоге все же оказывается на местном кладбище. Причин тому — масса, но основная — криворукость и косолапость товарищей разработчиков. Дадим несколько пояснений.

В основе игры лежит не какой-нибудь самопальный, из-под пень колоды выуженный движок, а, простите, LithTech. Думаю, представлять вам субъекта не нужно, и игры, созданные на нем, знакомы всем. Но не надейтесь, что, запустив Vietnam: Black Ops, вы узнаете в нем хотя бы Shogo. Чего нет, того нет, и разработчикам удалось надежно похоронить движок совершенно немислимым способом. Нечто подобное мы уже имели возможность наблюдать в игре Klingon Honor Guard, где с не меньшим успехом обрел упокоение движок Unreal. Теперь вот и до «лайта» добрались.

На деле же игра представляет собой классический 3D-shooter от первого лица с несколько оригинальной предысторией. Почему несколько? Да просто в FPS (в отличие



от TPS) данная тема вроде как еще не обыгрывалась, тем не менее устойчивое deja-vu вызывает на всем протяжении. Нас забрасывают в Сайгон времен вьетнамской войны (имеются в виду вьетнамско-американские баталии). Волею судеб главный герой (имя которого по непонятным причинам в игре не упоминается) оказывается в одном из вьетнамских лагерей для военнопленных. Нужно покинуть столь неприятное для пребывания учреждение и выбраться из военного пекла на родину (бишь в Штаты).

Собственно, аббревиатура FPS правильно описывает содержание и суть игрового процесса, поэтому, сказав о жанровой принадлежности Vietnam: Black Ops, мы имеем возможность сразу перейти к нюансам геймплея. Чем незамедлительно и займемся. Начнем с того,

зано выше, ни одного инопланетного негуманоидного гада в игре нет (гуманоидного инопланетного, впрочем, тоже). Зато представлено множество «человекоподобных вьетнамцев».

Вот тут-то мы и займемся расшифровкой этого расистского термина. Дело в том, что практически все враги в игре — люди, точнее — вьетконговцы. А «человекообразные» они от-

того, что, несмотря на откровенно гуманоидные черты, люди в них узнаются лишь на почтительном отдалении. Вблизи же создается впечатление, что главному герою противостоят полчища отважных тупоголовых гамадрилов. Лицом противники больше всего похожи именно на обезьян. Полигонов опять же не хватает, но острокопанные шапки и длинные балахоны различить все же удастся. Серенькие такие балахончики!

**Создается ощущение, что попал во времена Doom, и монстры только и делают, что поджидают тебя.**

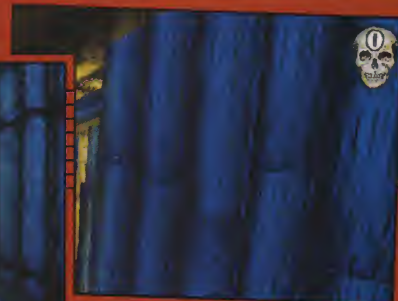


*Склад оружия: здесь вы можете наблюдать чуть ли не все виды огнестрельного оружия, присутствующего в игре. Даже «калаш» и тот примостился в углу слева.*

нализаций, узких тоннелей заводов и прочих нездоровых местах. Что удивительно, дизайн помещений отличается какой-никакой, но красотой. Тогда как открытые пространства смоделированы из рук вон плохо. Феномен, однако.

Особенно запоминаются походы по джунглям. Изувеченные карлики-деревья врезаются в память надолго. Если разработчики этой кучкой полигонов хотели отобразить пальму, то у них не получилось. Совершенно! Дизайн летсредств, изредка встречающихся по ходу игры, не менее отвратителен.

Вот такая грустная история. Тут у вас может проскользнуть нота удивления. Как это, уже про дизайн уровней разговор зашел, а про оружие еще ничего не сказано. Действительно. Только говорить особо не о чем. Оружие как оружие, только чуток похуже, чем везде. Особенно выдается «Калаш», здоровый такой, непропорциональный...



что сразу по факту побега из мест заточения вы оказываетесь в горниле военных действий. И, о ужас, то, от чего сумело уже более года назад избавиться все сообщество FPS, обнаруживается в Vietnam: Black Ops в полной красе. Согласитесь, сейчас модно создавать атмосферу мира, который живет своей жизнью, тогда как главным герой оказывается вовлеченным в события лишь постольку-поскольку. Потому и воспринимается это уже как само-собой разумеющееся. Так вот, в Vietnam: Black Ops нет ничего похожего. Создается ощущение, что попал во времена Doom, и монстры только и делают, что поджидают тебя за каждым углом. С той лишь поправкой, что в рассматриваемой игре поджидать главного героя будут не футуристические создания, а «человекоподобные вьетнамцы» (это не расизм, объяснение см. ниже по тексту). Весь мир ополчился на вас и живет одним лишь желанием оприходовать вас поскорее.

Это был минус номер раз. Дальше будет больше. Коль скоро речь зашла о противниках, то давайте с ними и разберемся. Как уже было ска-

Чуть выше по тексту проскользнуло еще одно нехорошее слово — «тупоголовые». Действительно, от этого никуда не деться. AI противников совершенно не соответствует их внешнему облику. Обезьяны — и гамадрилы в том числе — в большинстве своем достаточно образительные создания, уж, по крайней мере, под пули стадами не лезут. В Vietnam: Black Ops же оппоненты занимаются именно этим неблагодарным занятием. Что подлаешь, война. А вернее, разработчики игры и в частности программисты искусственного интеллекта, сделавшие из вьетнамцев тупорылых амеб.

Но хватит о соперниках — они не заслуживают большего внимания. Настала пора поговорить о дизайне уровней и графике, которые в совокупности составляют весьма значимую часть успеха игры (вообще, а не Vietnam: Black Ops). Если говорить о дизайне, то к слову следует заметить, что изначально движок LithTech проектировался именно для отображения обширных пространств. Совершенно непонятно, зачем было делать половину (а то и большую часть) игры внутри закрытых пространств: ка-

Звук и музыка — жалкие. Музыка просто неприятная, а звук — терпимый. Именно так, неприятная и терпимый.

Собственно, все. Больше добавить нечего. Игра получилась даже не на любителя, а просто никакая. Играть в такое не следует никому, даже окончательным фанатам FPS. **MG**

*Если кто не понял, то поясним: перед вами — водопад, а не загадочная геометрическая конструкция. К сожалению, все графические «изыски» в игре отличаются весьма посредственной визуализацией.*







Начало раунда. Войска противника только готовятся к высадке на наше побережье, а мы готовимся встретить их во всеоружии.



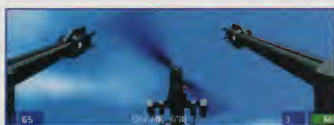
Начало боя. На самом деле стрелять с такой дистанции действительно не рекомендуется. Попасть очень и очень не просто, а патронов-то минимум.



# BEACH HEAD 2000

Gomolog

## Стационарный адреналин



Beach Head 2000, похоже, скоро станет именем нарицательным. Помните далекие времена, когда ни о каких IBM речи еще не шло, а вокруг царили «Спектрумы» и «Атари». Так вот, была на этих консолях такая примечательная игрушка, до боли незатейливая, но от этого не менее занимательная. На ровной площадке стояла **одинокая батарея** (не водопроводная, конечно, а в смысле пушка), сверху эпизодически пролетали вертолетики-унд-самолетчики, с которых на поле возле пушки десантировались отважные коммандос с одной лишь целью — добраться до пушки и подорвать несчастную.

Паспорт

**BEACH HEAD 2000**

Жанр: аркада

Разработчик: Digital Fusion

Издатель: Wizard Works

URL: [www.wizardworks.com](http://www.wizardworks.com)

Системные требования:

OS: Win95

Процессор: Pentium-II 300 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Для осуществления сего коварного замысла им нужно было всего лишь собраться в количестве трех штук по одну сторону от пушки, после чего они вскарабкивались друг другу на плечи и дружными усилиями делали свое черное дело. На экране зажигалось траурное The End.

С «низших» консолей спустя некоторое время игра «перебралась» на ХТ (после ее появления) и в игровые автоматы. Ну а оттуда уже

расселилась практически по всем платформам, возрождаясь с завидной регулярностью, но каждый раз под новым именем. И вот теперь, после долгих лет скитаний, игра снова вернулась на РС. Безжалостно застигнутая врасплох веком всеобщей акселерации и 3D-технологией, она просто не могла оказать достойного сопротивления и обрела третье измерение. Действие Beach Head 2000 происходит в полном 3D.

Дальше по сценарию статьи должна быть предыстория, но она отсутствует ввиду отсутствия та-

ковой в игре. Казалось бы, можно приплести что-нибудь про очередной военный конфликт или еще как заинтересовать игрока, но, похоже, разработчики решили сделать ставку на чистой воды адреналин (простите за невольный каламбур). В самом начале игры даже идет вставка, сообщающая, что игра не имитирует ни один из имевших место быть военных действий. Хорошая вставка, ибо кое-что Beach Head 2000 до боли напоминает, и не все американцы будут в восторге, осознав, что именно.



Итак, в чем же суть адреналиновой атаки, что изменилось в ней за время последней реинкарнации? А изменилось, смею заметить, многое.

На пустынном (лишь поначалу) побережье высится ваша одинокая башня. Запрятана она в бункер и оснащена по минимуму скорострельным пулеметом, базукой и пистолетом (думается, что из пистолета палит все же артиллерист). Башня без видимых затруднений вращается на 360° и умеет поднимать/опускать орудия (любые). Проходит немного времени после начала игры, и на побережье начинают десантироваться вражеские войска. Фокус состоит в том, что очень уж сильно эти войска напоминают самих американцев. Просто поразительное сходство.

Сначала десантируется пехота и начинает бодрыми кучками подкрадываться к нашей башне. Но в отличие от 2D-варианта игры, тут простого достижения огневой точки недостаточно для ее — точ-

ся к подобным «особенностям» не так-то и просто, но вполне реально.

Но солдаты — это еще полбеды. Чем дальше продвигаетесь вы по игре, тем больше противников норовят отстрелить вам хвост и прочие части тела. Сначала появляются вертолеты — вылитые «апахи», которые на большой скорости пролетают мимо, метко обстреливают вас из «гатлингов» и скрываются за холмами, чтобы вскоре снова вернуться. Нужно успеть сбить их за те несколько секунд, пока они проносятся над «головой». Далеко не так просто, как кажется.

Потом к турели начинают подбираться танки (неподдающиеся определению). Бочком, бочком и в дамки! Ведь подбивается рядовой танк далеко не с первого выстрела, а патронов-то ограниченное количество. Потом в атаку идут БТРы. Эти подбиваются попроще, но у них есть одна неприятная особенность: если не сбить БТР вовремя, то он, подобравшись поближе, выгружает из



### Однако:

Проходит немного времени после начала игры, и на побережье начинают десантироваться вражеские войска. Фокус состоит в том, что очень уж сильно эти войска напоминают самих американцев.

вень — простой, второй — посложнее, а десятый уже проходится лишь с N-надцатой попытки. Хорошо еще, что не нужно каждый раз начинать игру сначала, вполне можно продолжить с последнего пройденного этапа.

Что касается графики, то она, прямо скажем, не слишком-то задалась. Если быть точнее, то в Beach Head 2000 довольно скромная графика, отставшая в своем развитии года эдак на два. Спрайты юнитов, скудные полигоны танков... Зато спецэффекты вполне на уровне: взрывается все, как и должно взрываться, а следы от ракет, так и вовсе на крупную пятерку выполнены. Системные требования такие, что позволить себе может практически любой: P-166, 32 Мбайт (у нас указаны оптимальные, а это минимум, на котором уже можно получать удовольствие). Звук также не плох для аркады.

Ну и что же вам сказать? Думаю, сами уже догадались. Отсутствие необходимости подключать изви-



ки — уничтожения. Подобравшись поближе, войска лишь открывают огонь на поражение. При каждом попадании у нашей турели снимается зное количество единиц брони, отображаемой на соответствующем «баре». Есть еще индикатор для количества патронов (и все, больше никаких заморочек).

Когда злобные вражины подбираются совсем к подножию турели, то они начинают кидать гранаты, отчего лайфбар уменьшается с еще большей скоростью. Соответственно подобного лучше не допускать и отстреливать врагов еще на подступах. С другой стороны, чем дальше оппоненты от огневой точки, тем сложнее в них попасть и тем больше придется расходовать патронов. Тут важно еще отметить факт отсутствия прицела, отчего меткость стрельбы долго остается понятием абстрактным. К тому же и пушка, которой вы управляете, ведет себя самым хамским образом — у нее есть инерция, посему реакция на движения мышки у нее весьма заторможенная, да и останавливается она далеко не сразу. Приноровить-

чрева целую толпу солдат, разобравшись с которыми в большинстве случаев уже не успеваешь.

Тут еще сверху налетают различные бомбардировщики-унд-штурмовики-унд-истребители. От этих и вовсе спасу нет, потому как стреляют они самонаводящимися ракетами. Наш же боезапас ограничен тем, что доставит самолет поддержки. Он пролетает каждые несколько секунд над турелью и сбрасывает парашют с различного рода «полезностями», как-то: боезапас к оружию, медкомплекты, а иногда и ракетами класса «земля-воздух» побалует. Но заполнить все эти богатства можно, лишь сбив парашют с ценной посылкой до ее соприкосновения с поверхностью земли. В противном случае «бандероль» будет безвозвратно потеряна. А терять не стоит: боеприпасов и так не хватает.

Вот так все и происходит. Чистой воды ADRENALIN! Имхо, если бы разработчики убрали из игры «инерцию» пушки и увеличили скорость передвижения войск, то играбельность выросла бы на порядок, но и то, что есть, достойно всяческих похвал. Первый уро-

*Самолет поддержки. Периодически сбрасывает весьма ценные «посылки». Вот только для того, чтобы завладеть их содержимым, нужно сбить парашют, что в пылу боя вовсе не так просто.*

лины, динамичность и фантастическое количество вражеских обломков на квадратный сантиметр игрового пространства делают Beach Head 2000 привлекательной для всех времен и поколений. Настоятельно ждем следующего воплощения игры, а пока в свободное от работы время играем в то, что есть. То есть, в Beach Head 2000. **MG**







Николай Барсуков

# GROUND CONTROL

И вечный бой...



Лето — жаркое время в индустрии компьютерных игр. Волна релизов способна захлестнуть и утопить самые многообещающие продукты, тем более, если речь идет о стратегии. Какая судьба ожидает игру Ground Control, произведенную молодой конторой Massive Entertainment? Будет ли это **достойный конкурент** знаменитой Battlezone II, или игру постигнет участь Золушки, обойденной старшими сестрами? Вот это, приложив титанические усилия, мы и попытаемся выяснить.

## Паспорт

### GROUND CONTROL

Жанр: стратегия  
Разработчик: Massive

URL: <http://www.sierra.com>

Издатель: Sierra Studios  
Системные требования:  
ОС: Win98  
Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель

Лето — жаркое время в индустрии компьютерных игр. Волна релизов способна захлестнуть и утопить самые многообещающие продукты, тем более, если речь идет о стратегии. Какая судьба ожидает игру Ground Control, произведенную молодой конторой Massive Entertainment? Будет ли это достойный конкурент знаменитой Battlezone II, или игру постигнет участь Золушки, обойденной старшими сестрами? Вот это, приложив титанические усилия, мы и попытаемся выяснить.

Скажу сразу, игра понравилась. Практически всего несколько слов можно сказать о том, чего ей не хватает, да и недостатки неприципиальны. Но не будем забегать вперед и поговорим обо всем по порядку.

Итак, на этот раз на Земле стало не просто плохо, а очень плохо, то есть Земли-то уже нет, уничтожили ее бедную в какой-то очередной войне, а беспризорное человечество, словно и не заметив гибели своей альма-матер, продолжало беспощадно сокращать популяцию себе подобных, рассеянную по га-

лактике. Именно в такой ответственный момент мы приходим в этот странный мир, чтобы выяснить наконец кто есть кто.

Огромные межпланетные корпорации ведут ожесточенную борьбу за осколки камня, претендуя на звание нового дома человечества. В ход идут любые средства, вплоть до полного физического уничтожения всех оппонентов.

Молодая девушка Сара Паркер, уже успевшая дослужиться до майора, начинает свою военную карьеру. Ей предстоит пройти множество самых разнообразных зава-



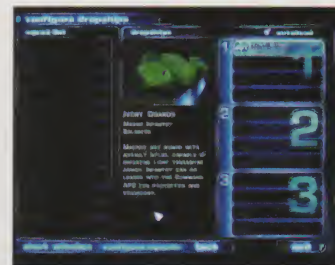
рушек для того, чтобы доказать всем и каждому какая она исключительная воительница. Вот, собственно, и все краткое изложение сюжетной линии. Интересно? Вот то-то и оно. Однако смотрим дальше.

После небольшого, но очень увлекательно-го видеоролика мы попадаем прямиком в обучающую миссию, цель которой — провести с игроком краткий ликбез по специальности «Управление воинским подразделением в условиях повышенной (пониженной) гравитации» Основной смысл сводится к освоению приемов управления камерой, солдатиком, машинкой или, в крайнем случае, самолетиком. В принципе все сделано довольно удачно, на освоение тренировочной миссии уходит от 15 до 30 минут. Для особо не-

означает практически полную разрушаемость всего встреченного нами на пути. Конечно, это не касается принципиальных элементов ландшафта, призванных ограничить свободу наших перемещений, но и без этого вполне можно найти достойный бес-

шадного уничтожения объект. Противник представлен различными видами боевой техники и живой силы. Кроме десантников, передвигающихся группами (порой кажется, что у них один мозг на всех, причем, видимо, его взял себе сержант), есть масса всевозможной бронетехники и летающих устройств неизвестного принципа действия. Передвигаются они очень шустро, устраивают засады, стараются стрелять из-за препятствия, короче — ведут себя просто грамотно. Ни разу не заме-

Именно здесь нам предстоит конфигурировать состав десанта, с которым придется проходить всю миссию. Поверьте, это очень ответственное дело.



ски невозможно, а стреляя ему в лоб многого не добьешься. Такая проникаемость и изворотливость в исполнении компьютера оставляют самые приятные ощущения и просто радуют глаз. (И ухо! — Прим. отв. ред.)

Управление камерой осуществляется как с помощью мыши, так и с клавиатуры. Два этих устройства удачно дополняют друг друга, делая управление интуитивно понятным. Есть возможность движения камеры над землей на заданной высоте, которая меняется по



терпеливых есть возможность пропустить это увлекательное мероприятие. Далее наступает черед боевых операций, но, прежде чем говорить о самом процессе, скажем несколько слов об игровом поле, на котором придется проводить время и всячески тусоваться.

Уровни представляют собой сеть каньонов, разделенных высокими горами, которые не может преодолеть ни одно техсредство. Такие же горы окружают все игровое пространство, ограничивая тем самым наши неумные захватнические амбиции. Перемещения возможны только по дну этих каньонов — плоским, но довольно детализированным поверхностям. Помимо собственно дна, в игре присутствует масса несущественных, но очень приятных для глаза деталей, будь то постройки вражеской базы или гигантские деревья. Все это сочетается очень органично и навредило бы на мысли о Battlezone II, если бы не принципиально другой подход к игровому процессу. Все окружение обладает высокой степенью интерактивности, что в переводе на родной язык

значит, чтобы враг тупо лез вперед на ваши стволы, так что придется за ним погоняться. Особенно мне понравилось поведение танков — дело в том, что лобовая броня гораздо крепче бортовой, и противник прекрасно об этом осведомлен. Зайти группой пехотинцев в... (тыл) вражескому танку практиче-

Лес, да еще инопланетный, не самое удобное место для ведения боевых действий. Но не нам выбирать, выкрутимся и на этот раз.



желанию игрока, плюс вращение из стороны в сторону с помощью мыши. Камера, таким образом, практически полностью свободна и позволяет выбрать удобный ракурс.

Графика тоже не портит впечатление от всего вышеописанного. Высокодетализированные ландшафты и юниты, просто набитые полигонами, оставляют самое хорошее впечатление. Можно рассмотреть практически все детали как своей, так и вражеской техники. Очень хочется надеяться, что подобный уровень графики станет стандартом стратегических игр в реальном времени. Спецэффекты просто поражают воображение, разрывы снарядов, следы от ракет, инверсия воздуха, остающаяся после пролетающего истребителя, в сочетании с очень грамотным использованием динамического освещения заслуживают отличной оценки. Даже огонь, который ведут пешие юниты, и то выполнен на 5 баллов. Откровенно говоря, ничего подобного в играх, аналогичных данной, мне видеть еще не приходилось. Сцены сражений из Ground





Control вполне могут затмить батальные полотна известных мастеров. Это не преувеличение, надо просто посмотреть, как наступает взвод десантников на фоне подбитого вражеского танка, когда еще

*Разлетались, понимаешь.... А ну брысь, у меня от вас го- ловокружение начинается.*

Перед началом миссии нужно укомплектовать десантный челнок, который и доставит на поверхность выбранные подразделения. Единственным обязательным условием является наличие командного броневика, где, по сюжету, как раз и находится очаровательная, но несколько кровавая девушка Сара Паркер. Этот броневик обладает рядом интересных особенностей. Начнем с того, что он способен перевозить в своем чреве несколько взводов десанта. Они уютно размещаются внутри и могут как покинуть его, так и возвращаться обратно. Это очень удобно при марш-бросках по территории противника. Броневик движется гораздо быстрее пеших солдат, да и к тому же защищает их хрупкие тела от шквального огня артиллерии противника. Есть у него

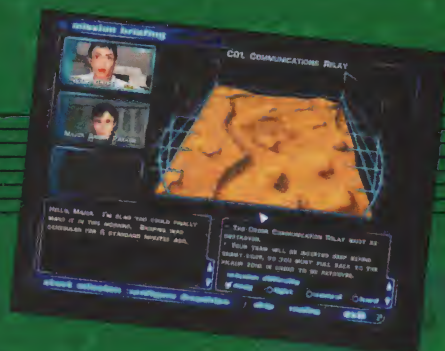
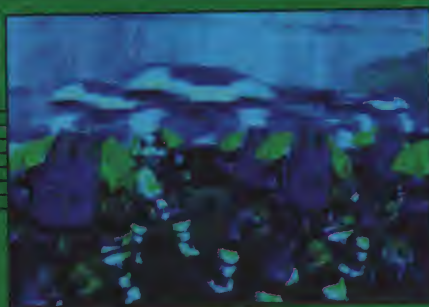
ного восстановления. Правда, есть и минусы: в случае гибели командного броневика миссия считается проваленной, так как наличие живой Сары Паркер является необходимым условием развития сюжетной линии. Так что

**Ни разу не замечалось, чтобы враг тупо лез вперед на ваши стволы, так что придется за ним погоняться.**

придется беречь это устройство и вводить его в бой только в случае крайней необходимости.

Управление юнитами осуществляется по классической схеме. На экране

постоянно присутствует пиктограмма каждого подразделения, и вы выбираете его, просто кликнув на соответствующую иконку. Для подопечных существует настройка поведения, как это принято в подобных играх, оно может быть агрессивным, нейтральным и чисто оборонительным. Кроме того, существует возможность использования различных форма-



небо кишит сражающимися истребителями. Просто розовый сон Буденного, а не игра.

Звук тоже соответствует всему происходящему. Музыка качественно записана и не приедается, но не это самое главное. Рев двигателей заглушает радиообмен командиров пехоты. Носящиеся в воздухе истребители разрывают атмосферу гулом своих реактивных двигателей, правда, не слышно как они берут звуковой барьер, но можно ли это считать недостатком? Одним словом, в звук было вложено ровно столько труда, сколько требуется для удовлетворения самых искушенных игроков.

Поговорим о самом святом — игровом процессе. Дело в том, что строиться и добывать ресурс нам никто не даст, разбираться придется самим — с тем, что есть на момент начала игры. Правда, как раз на то, состав того, что будет у нас к моменту начала боевых действий, мы можем оказать некоторое влияние. Наши основные силы находятся на космическом корабле, нарезающем бесконечные витки вокруг текущей планеты.

*Первая стычка, к счастью, всего один вражеский солдатик, наверное, отошел в кусты, а тут я со своим броневиком.*



и еще одна интересная функция — способность восстанавливать здоровье солдат и техники после контакта с вражескими силами. Происходит это в точности, как в упомянутой выше Battlezone II, то есть при приближении юнита на определенное расстояние к броневика командира его здоровье начинает неуклонно расти — вплоть до пол-

ций построения. Так, например, десантники могут двигаться колонной, а при необходимости перестраиваться в боевой порядок. У техники существует строй — корочка, наиболее неуязвимый для противника, не использующего тяжелое баллистическое вооружение.

У каждого из присутствующих в игре юнитов есть альтернативный режим ведения огня. Боеприпасы для этого режима ограничены, но при необходимости маленький солдатик может удивить противника выстрелом из гранатомета или чего-то в этом роде, а танки несут на себе баллистические заряды огромной разрушительной силы.

Надо полагать, что эта игра, если и не станет стратегией года, что вполне возможно, то уж точно займет достойное место среди лучших представителей своего жанра. Любители стратегических игр во всей полноте почувствуют себя в шкуре командующего, а родные и близкие играющих смогут наконец отдохнуть от них на протяжении по крайней мере пары недель. **MC**





Barsick

# METAL FATIGUE

Комплекс маленького... пистолета

В мире современных компьютерных игр выживают те, кто делает ставку либо на уникальную для текущего момента графику, либо на необычный геймплей. Но периодически, можно даже сказать — часто, появляются продукты, в которых ставка сделана на **что-то такое**, о чем даже сами разработчики говорят довольно невнятно. Такова, видимо, сама суть этой индустрии. Ведь нельзя точно заранее сказать, что именно зацепит геймера за мозолистую, все повидавшую душу. Поэтому, как мне представляется, и выходят такие «пробные шары», а уж конъюнктура все расставляет по местам.



**И**менно о такой игре мы и поговорим сейчас. Название этого неоднозначного продукта звучит так — Metal Fatigue. Что именно это значит, скажут, наверное, только знатоки французского языка (в переводе это название игры звучит как «Усталость металла», это я вам как переводчик говорю! — *Прим. отв. ред.*), а нам в принципе и неважно, главное разобраться, что же это за зверь и с какой стороны к нему с рогатиной подходить.

По жанровой принадлежности сей шедевр можно охарактеризовать как условно трехмерную RTS. Почему условно? Да потому, что Ground Control — это трехмерная RTS, Earth 2150 тоже, а данный зверь не имеет к ним ни малейшего отношения, и при взгляде на скрин становится ясно, что перед нами странный внебрачный ребенок Warcraft I и какого-то старого вертолетного симулятора. Почему вертолетного? Да потому, что еще в первом «Команче» ландшафты были ну очень похожие. А о том,

почему эта игра похожа на мать (отца) всех RTS'ов мы поговорим чуть позднее. Повествовательный процесс — есть вещь плавно развивающаяся, так что во избежание уклонения начнем, как обычно, с сюжета.

Сюжет незатейлив и потому прекрасен. Кому нужны замысловатые сюжеты, они загружают мозг и пагубно сказываются на пищеварении, у нас тут с этим все в порядке. И так, было у отца три сына... Реально, так все и начинается. Так вот, куролесили они по

## Паспорт

### METAL FATIGUE

Жанр: условно трехмерная RTS

Разработчик: ZOHO Inc.

URL: [www.psygnosis.co.uk](http://www.psygnosis.co.uk)

Издатель: Psynosis Ltd.

Системные требования:

OS: Win98

Процессор: Pentium 133 МГц

RAM: 16 Мбайт

Video: 3D-ускоритель





всей Вселенной, залезали во все дыры, какие только могли найти, и продолжалась эта идиллия довольно долго, но вот однажды уго-

*Вот так все это и происходит. У кого больше хитпоинтов, тот и прав. Для этого могут пригодиться и танки — чтобы вражина до вашей базы добирался уже немного помятый, тогда при таком идеальном балансе выиграет тот, у кого зеленых точек на шкале больше.*

Три брата — три компании, причем разработчики настоятельно советуют проходить их строго слева направо и никак иначе. Хотя лично я разницы никакой не заметил, так, роботы другого цвета, да и все.

Основная фишка заключается в том, что заботливые инопланетяне оставили не просто танки там, или самолеты какие-нибудь. Нет, они были ребята с размахом, в наших руках оказалась технология роботов сверхчеловеческих размеров. Любителям японских мультфильмов ничего объяснять не надо, они и так уже все поняли. Да, именно такие железные гробы с мечами, топорами и прочим составляют самую соль этого проекта. В игре присутствуют танки, солдатики,

системой не подлежащей пересечению. Будь вы хоть трижды Суворов, а эти Альпы вам не по зубам. Таким образом, остается только ползать по ущельям, местами (редко) забираться на возвышенности и драться, драться, драться.., пардон, еще собирать ресурс.

На момент начала игры вы обычно имеете несколько танков, несколько рабочих да пару солдат.

Воевать этим категорически нельзя, сперва надо построить и присоединиться к ресурсу, который представляет собой нечто вроде вулкана, только без горы, то есть просто дыра

в земле, из которой торчит что-то похожее на лаву. Ее и надо заботливо собирать с помощью рабочих роботов. Они, кстати, не но-

**Собрав целого робота, необходимо укомплектовать его экипажем. После этого он может направляться сеять разумное, доброе и светлое.**



раздило их наткнуться на остатки технологии какого-то забытого инопланетного народа. Причем не где-нибудь, а в самом скоплении звезд, что лежат в созвездии Андромеды. Помните, у Ефремова, роман такой был, «Туманность Андромеды» назывался, там у него народ какой-то летал, летал пока не долетался. Так вот, наверное, от них осталось. Но не в этом дело, нашли они там железа всякого огромное количество, да не поделили. И началась промеж них кровавая сеча не на жизнь, а на смерть. Причем, что характерно, железо-то непростое оказалось, а, как назло, все военное. Так вот этим военным железом неясного происхождения (надо будет у Ефремова спросить) они друг дружку рвать и начали. Тут на сцене появляется герой, весь такой мощный, что аж вперед спиной ходит (вы, то есть) и, засучив рукава, вступает в дело. Одним словом, выбираете себе брата по вкусу и вперед к новым свершениям! Вот такой вот сюжетец, ничего лишнего, все по делу, учитесь, господа сценаристы.

*Сцена схода со ступеней очередного корабля пустыни. Жаль, шампанского бутылку об него не разобьешь.*



ракетницы, но главное — это роботы. Они и воюют, то есть дерутся друг с другом, и расслабляются, и пьют горькую, не даром поговорка гласит: «Пока киты дерутся — моллюски отдыхают».

Все дело происходит на карте средних размеров, разделенной на массу узеньких коридоров горной

сяет ее никуда, а спокойно усваивают прямо на месте. Когда подготовительный этап завершен, можно приступать к постройке роботов. Для этого есть специальный открытый цех, где все и происходит. Завод поставляет в цех запчасти, среди них — торс, руки, ноги. Все они существуют в разных модификациях. Допустим, ноги могут быть простые, а могут — с ракетами, то же и с руками, правда, в руках обычно холодное оружие вроде катанов или секир. Собрав целого робота, необходимо укомплектовать его экипажем. Для этого достаточно загнать в него несколько человечков, после этого он может покинуть цех и направляться сеять разумное, доброе и светлое.

Воевать с таким гадом при помощи обычных видов вооружения — попусту тратить время, любой, даже самый крепкий танк, он выносит одним замахом руки. Жизни у него столько, что раньше повесишься, пока танки его прикончат. Таким образом, получается война сугубо между кучами железа, а зачем в игре остальные виды вооружений — вообще непо-





нятно. Теперь о Warcraft'e. Те, кто играл в первую часть этой знаменитой игры, наверняка помнят, что на последних уровнях волшебники могли вызывать духов огня и воды (или воздуха, я точно не помню). Эти духи были втрое выше любого юнита в игре и выносили врагов просто пачками. Здесь практически то же самое, новое оказалось хорошо забытым старым, о чем мы с прискорбием и сообщаем.

Из интересного можно отметить следующие действия.

там насчет баланса? — спросите вы. Идеально! — отвечу вам я. Несмотря на некоторые внешние различия, носящие чисто декоративный характер, никаких различий между юнитами всех оппонентов не замечено. Да, как это ни грустно, Warcraft'a нам здесь не видеть. Никаких фирменных юнитов, способностей, или еще чего-нибудь здесь нет и не будет. Будут только синенькие или красненькие, с мечом или с топором. Слабовато для игры 2000 года, вы не находите? Ладно, поговорим о чем-нибудь другом, а то можно и слезу пустить.

Графика — святая святых всех игр, начиная с Tetris'a и заканчивая Unreal'ом. Что же у нас здесь? Как это ни прискорбно, но и о графике ничего утешительного сказать нельзя. Вы можете посмотреть на скрины, этого будет вполне достаточно. Нет, нельзя выпускать такие игры в канун нового тысячелетия



Вот она, игра 2000 года. Приз за полное отсутствие графики (главного фактора, отвлекающего от игрового процесса).

ный километр шкуры, ландшафт прошлого века и все такое. Извините господа, но вы герои не моего романа, идите в кружок



Есть возможность подбирать комплекты вражеских роботов с целью последующего изучения и производства, кроме того, можно сразу прилепить эту девайсину к вашему недоделанному Железному Дровосеку и пользоваться ей и в хвост и в гриву до самой смерти подопытного.



Мультки действительно хороши: красиво и плавно, вот чего так не хватает самой игре.

**В наших руках оказалась технология роботов сверхчеловеческих размеров.**

**Железные гробы с мечами, топорами и прочим составляют самую соль этого проекта.**

Рытье туннелей представляет некоторый стратегический интерес, но сейчас этим балуются уже многие игры, так что ничего оригинального в игровой процесс это не принесло. Однако, если вы все-таки сели играть в Metal Fatigue, то вам это здорово пригодится.

Более ничего заслуживающего изложения не замечено.

Как я уже говорил, у нас есть три враждующих стороны. Так как

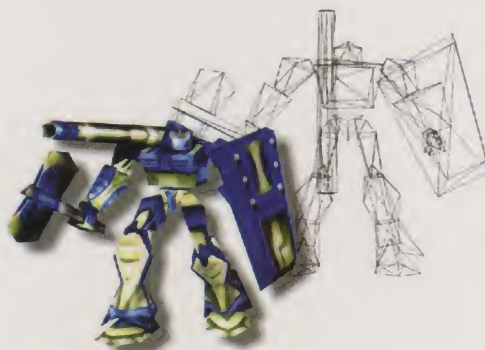
(с теми, кто считает, что оно уже наступило, я даже спорить не буду). Когда выходят игры, от графики которых падает все, больно отдавливая пальцы на ногах, смотреть на этот ужас просто невыносимо. Единственное, что заставляет задержать взгляд на экране — это сражающиеся роботы, но и то, не более чем на 30 секунд. Здание — само убожество, юниты — 3,5 полигона на квадрат-

программирования для умственно отсталых преподавать, игры вам писать еще рано. С такой графикой даже отечественные разработчики уже попрощались, а ведь они где-то лет на пять от мировых отстают. Так-то. Кстати, парня, который вам мультки рисует, еще вполне можно в нормальную контору пристроить. Эй ты, слышишь? Уходи отсюда, а то сам козленочком станешь!

Звук. Ну какой может быть звук при такой графике? Соответствующий! Тупые мелодии в стиле раннего техно, радиообмен с качеством те-

лефонного динамика и все такое, и в том же духе. Можно было бы отключить, но лучше вообще не устанавливать.

Выводы вы без труда сделаете сами. Для тех, кто не в состоянии, объясню: даже под дулом пистолета, даже под наркозом... ни за что... **MC**







Николай Барсуков

# ЗЕМЛЯ 2150. ВОЙНА МИРОВ

Все на Марс!



**Паспорт**

**ЗЕМЛЯ 2150. ВОЙНА МИРОВ**

Жанр: RTS

Разработчик: Top Ware Interactive

Издатель: «1С»

**URL** <http://www.1c.ru>

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium 233 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Что ни говори, а это лето оказалось на редкость богато на стратегические игры. Причем многие из них действительно имеют свою **изюминку** и достойны всяческого внимания.

**С** чем связан такой неожиданный наплыв стратегических игр, сказать трудно, да и не это главное, ведь нас-то интересуют сами игры, а не причины, по которым они появляются. Кроме неожиданного наплыва стратегий произошло еще одно интересное событие — похоже, что данный жанр окончательно шагнул в третье измерение и останется там навсегда. Кому-то это может не понравиться, но я уверен, что большинство игроков только выиграет, ведь теперь и стратеги знают, что такое динамическое освещение и полигональные модели. Одной из игр, окончательно похоронивших опостылевшую спрайтовую местность, стала игра «Земля

2150. Война Миров». Она была недавно локализована компанией «1С» и именно об этой локализации и пойдет речь.

После длительных и разрушительных войн с применением ядерного оружия жизнь на Земле пришла в упадок. Мало того, сама земная орбита изменилась, и наша голубая планета начала понемногу приближаться к Солнцу. Приблизительно полгода земного времени осталось до того момента, когда в связи с повышением температуры, жизнь на Земле станет очень затруднительной. С другой стороны, технологический уровень землян дает возможность колонизировать Марс, и вывезти туда значительную часть земного населения. Значительную, но не всю. Именно

в этом и заключается интрига нашего повествования. Для эвакуации необходимо построить огромный корабль, способный бережно донести победителей в своем чреве до прохладного и такого желанного Марса. Ресурсов Земли достаточно для постройки только одного корабля, строители, естественно, улетают, а остальные запасаются кремом для загара. Итак, три враждебно настроенные стороны приступают к строительству кораблей-спасителей.

Евроальянс — самые что ни на есть родные люди. Настоящие совки. Надо полагать, что этот Евроальянс вырос на основе Российской Федерации, причем путем усвоения всей остальной Европы. Правильно, давно бы так! Какие ласковые слух названия: вертолет «Украина», катер «Иркутск»... Нельзя не порадоваться за наших соотечественников. Они и корабль, наверное, строят на основе орбитальной станции «Мир». Одним словом, вот — наши люди.

Атлантический союз — вечный враг коммунизма.... Формировался,



по всей видимости, на основе блока НАТО. Ребята пересмотрели японских мультфильмов, и уж очень тяготеют к гигантским роботам. Главные у них, естественно, американцы, как же иначе?

Дети Селены — лунатики, что с них взять. За прошедшие с наших времен годы человечество умудрилось колонизировать Луну. Во время войны селениты оборвали все связи с планетой-матерью и затаились. Из-за этого оказались наименее пострадавшей стороной.

Но в связи с тем, что Луна жестко связана с Землей Законом всемирного тяготения, у них возникли те же проблемы, что и у остальной части завоевавшегося человечества. Своих ресурсов на Луне практически нет, так что Детям Селены пришлось спуститься с небес на землю и вступить в конфронтацию с коренными землянами за обладание средствами для постройки корабля.

Вся катавасия происходит на полностью трехмерных картах,

развертывания базы очень сложно. Связано это не только с отсутствием относительно ровных мест, но и с особенностями технологии строительства. В целом, надо признать, что карты нарисованы продуманно, надо только поискать как следует, и место для базы обязательно найдется. Ресурсов много, но не все из них удобно расположены. Правда, для Селенитов это не имеет значения, так как они не

**Вся катавасия происходит**

**на полностью трехмерных картах,**

**представляющих собой местность, изрезанную**

**каньонами, местами залитую водой.**

нуждаются в транспортировке собранного ресурса, он усваивается прямо по месту добычи.

Окружение выполнено на «отлично», здесь и волны, скользящие

Весь день они четко следуют за Солнцем, их даже можно использовать в качестве солнечных часов. Кстати, и тень отбрасывают правильно, позаботились разработчики.



ных дождей, но сам я этого не видел, так что оставляем это на их совести. А ведь было бы здорово посмотреть на затопленную базу!

Кроме того, первый раз я увидел по-настоящему хорошо сделанную смену дня и ночи. На экране постоянно присутствуют часы, показывающие внутреннее игровое время. Так вот, с наступлением соответствующего часа потихоньку начинается темнеть, и так до полного наступления темноты. Точно так же, но в обратном порядке происходит и рассвет. Как я уже говорил выше, вечером надвигается туман, сильно



представляющих собой местность, изрезанную каньонами, местами залитую водой. Сами карты не очень большие, но, учитывая изрезанность ландшафта, из одного конца в другой ползти на каком-нибудь танке довольно долго. В принципе места хватает, правда, найти приличный плацдарм для

по поверхности воды, и туман, вползающий по вечерам в низины, кстати, тоже сделанный прекрасно, и погода... Кроме дождя можно увидеть и снег, который, кстати, остается на броне ваших юнитов. По словам разработчиков, возможно затопление низких участков суши в случае уж слишком затяж-

осложняющий навигацию, утром он медленно сползает к морю. Восторг! Такого в своих играх еще не видел ни один стратег. Кстати, и стратегический подход сильно зависит от времени суток.

**Программируются все юниты, причем программ масса.**

Вражеские базы, как правило, расположены вблизи источников ресурса, так что с добычей полезных ископаемых у них проблем не возникает. Кстати, враги — ребята довольно сообразительные. Устраивают засады в узких ущельях, отступают при значительных потерях или нарушении поставки боеприпасов... Да, здесь надо заботиться о снабжении своих подразделений боекомплект, он заканчивается довольно быстро, и после выпуска последней ракеты, плазменного заряда или лазерного луча ваше подразделение становится беспомощной жертвой, о чем сразу начинает истошно вопить в эфир. Так что следует позаботиться о своевременной доставке к месту боевых действий необходимого количества разрушающих средств.



Солнечные батареи — основа основ энергетики Селенитов. Всем хороши: и энергии много дают, и не дымят, вот только ночью.... Ночью они сворачиваются и оставляют вас наедине с энергетическим кризисом. В целях избежания подобных ситуаций настоятельно рекомендуем строить аккумуляторы энергии. И побольше...



**ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ**

Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57  
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

**ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ**

Ст. м. "Академическая", ул. Профсоюзная, д. 1  
(095) 124-22-78, 129-60-28

**ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ**

Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21  
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

**ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ**

Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А  
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

**ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ**

Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7  
(095) 257-1036, 257-1096, 946-17-71

**ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО**

Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1  
(095) 330-13-01, 330-13-12,  
330-13-22, 330-24-34, 330-27-67

**ФОРМОЗА-ВДНХ** (платф. ЯУЗА)

Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростовская, д. 9  
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

**ФОРМОЗА-ВВЦ**

Ст. м. "ВДНХ", ВВЦ (50 м от центр. входа)  
(095) 216-15-12, 216-12-36

**ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ**

Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10  
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

**ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК**

Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18  
(095) 369-75-44, 366-24-48

**ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД**

Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2  
(095) 926-24-52, 728-40-04

**ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ**

Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7  
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

**ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ**

Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2  
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

**ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ**

Ст. м. "Текстильщики", ул. Окская, д. 2  
(095) 173-07021, 177-25-12

**ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ**

Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36  
(095) 956-2770

**ФОРМОЗА-ОРЕХОВО**

Ст. м. "Домодедовская", ул. Генерала Белова, д. 4  
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

**ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА**

Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21  
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

**ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ**

Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15  
(095) 164-96-92, 164-96-51

**ФОРМОЗА-Улица 1905 года**

Ст. м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, д. 2,  
(095) 205-35-24, 205-36-66

**ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ**

Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а  
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

**ТЕХЦЕНТР:** тел./факс: (095) 360-59-51

(ремонт, модернизация, заправка картриджей)

**оптовый, дилерский отдел:** тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

**E-mail:** formoza@avia.formoza.ru — для комм. вопросов  
support@avia.formoza.ru — техн. поддержка





# *Волшебный мир компьютеров*

**КОМПЬЮТЕРЫ  
FORMOZA НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR**

**F650M** Pentium® III processor 500MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/16M Riva TNT/ SB64/ WIN95

**F660M** Pentium® III processor 600MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/16M Riva TNT/ SB64/ WIN95



Логотип Intel Inside и Pentium — зарегистрированные товарные знаки Intel Corp.





Ночь, база Селенистов, огни погашены. Ждут, сволочи, и как только догадались!

Для этой цели служит специальный юнит, который действует автоматически, надо только задать ему программу действий. Кстати, програм-



С моря не подойти, придется брать с воздуха...

свет можно по желанию включать, выключать и ставить на автомат. Юниты освещают себе дорогу не просто для красоты, без света, в ночное время суток, скорость резко падает. С другой стороны, в темноте да еще под прикрытием тумана, без фар, можно подобраться к самому теплому брюшку врага! Ночная атака! На Селенистов, у кото-

рой пафосностью. Локализаторы позаботились о том, чтобы мы с вами получили полную сатисфакцию еще и от прослушивания радиообмена с юнитами. «Не вопрос!» — скажет вам пилот вертолета, отправляемого в самое жестокое пекло. Говорят юниты много и с юмором. Помните Селиванова из Горького — 17? Вот и снова встрети-

**Локализаторы позаботились о том,**

**чтобы мы с вами получили**

**полную сатисфакцию еще**

**и от прослушивания радиообмена с юнитами.**

рых вся энергетика солнечная! Это надо видеть.... В целом, можно сказать, что такой графики мы еще не видали в стратегических играх, а если еще добавить, что в игре есть мультискринный режим (три раз-

ных места карты, с привязкой к под-  
лись! Кроме голосов присутствует масса всевозможного индустриального шума. Звучит все, как надо, и гул двигателя, и грохот конвейера завода, буквально все, видимо, записывалось с живых прототипов. Звук классный!



мируются все юниты, причем программ — масса, они настраиваются на конкретную задачу, и при грамотном использовании этой функции все работает как часы. Застрявших юнитов замечено не было, так что следует сделать вывод о грамотном алгоритме поведения (AI).

Несколько слов о графике. Она великолепна! Именно так и не как иначе. Просто диву даешься, как это все еще и не тормозит в 1024x768. Про туман и воду я уже говорил, но ведь это далеко не все! Взрывы — просто потрясающие, в игре есть пауза, так что можно не торопясь насладиться видом подорванного танка, при этом произвольно меняя угол зрения. Все виды оружия смотрятся не просто красиво, а очень красиво. Ракеты, оставляющие за собой инверсионный след, плазма, изрыгаемая из всех стволов, короче, играть первое время невозможно, приходится постоянно поднимать с пола упавшую челюсть.... Но ведь и это еще не все. Ночью все здания и юниты включают иллюминацию, как в День Победы! Горит буквально все, габариты, фары, прожектора и прочее, и прочее. Причем



С высоких гор спускается туман, вечереет, возможно, там, за туманами, уже подбирается колонна вражеских танков, чтобы напасть в ночи на беззащитную еще базу. Ночной бой за базу.... Эх, давно не держал я в руке шашку!

разделению, зданию или еще чему-нибудь — и все это в отдельных экранах)? Вкусно? Но и это далеко не все. Просто журнала не хватит все описать! Смотрите скрины и учитите — они просто страшные по сравнению с игрой.

Звук выполнен на уровне. Музыка в игре и вставках довольно приятна, хотя и страдает некото-

Уф! И десятой части не рассказав, а жаль, игра того заслуживает. Конечно, по стратегическому элементу можно найти игры и посложнее, но красивее не найти точно. Тут все отдыхают и Ground Control, и Metal Fatigue, и все остальные и пьют пиво. Однозначно! За этой игрой теперь в магазинах давить будут, помяните мое слово. **MG**







Банзай Бонсаев

# COMBAT MISSIONS

## Не для слабонервных

Лето это вообще **странное время года**. Особенно для мира, в котором создаются компьютерные игры. Ну сами посудите — еще совсем недавно игровой мир буквально замирал, разбегался по пляжам и другим «теплым местам», и всем было плевать на несчастного геймера. Геймер же, в свою очередь, убедившись в полном отсутствии достойного выбора, отключал свою боевую «тачку» и тоже вынужден был перетерпеть душное марево летнего зноя.

**П**отом, правда, ситуация чуть-чуть переменялась. Умные издатели-разработчики прониклись трагизмом ситуации и начали потихонечку шокировать игровую публику. Помните, года три назад, в самый мертвый сезон вдруг на прилавки обрушился Starcraft? И всех уделал, ну просто влекую. Столько денег заколотили господа-издате-

ли, что до сих пор радуются. С тех пор и покатило — как суперперпроект, так обязательно посреди лета. Вот хотя бы «Дьябла»...

Однако хиты — хитами, а всем остальным тоже хочется персики с маслом трескать. А как продать игру, когда она никому не нужна, если вы, конечно, (о, я надеюсь!) не извращенец? Да очень просто — летом! Парадокс? Ничуть. Придет, скажем, игрок за «Дьяблом», а там,

совсем рядом, на той же полке, красивая коробочка с красивым, чем-то даже знакомым названием. Глядишь, и купит. Заодно.

Вот есть такая контора — Big Time Software. И решили эти замечательные (без шуток) конторские профессионалы сделать игрушку. Причем не просто так игрушку, а ТАКУЮ! БОЛЬШУЮ! С РАЗМАХОМ! В общем, чтоб не просто так, а чтоб круче, чем Брюс Уиллис. Чтобы всем игрокам на свете стало хорошо и радостно...

Вот только сделали они свои Combat Missions очень даже к лету. Дали, так сказать, пищу для пытливого ума. Или, значит, игрушка — хит, или, значит...

В общем, игра о войне. О Второй мировой. Не о том малозначительном ее отрезке, который мы привыкли называть «Великая Отечественная», а о том грандиозном разгроме, который учинили фашистской Германии доблестные американцы, англичане и разные прочие шведы. О Втором фронте. Что и обеспечило желаемый размах.



**аспорт**

**COMBAT MISSIONS**

Жанр: походовый wargame в 3D

Разработчик: Big Time Software

URL: [www.battlefront.com/](http://www.battlefront.com/)

Издатель: Big Time Software

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium-II 266 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-ускоритель





Дом, просто дом. Вот такие симпатичные строения украшают прифронтовую (и фронтową тоже) полосу. Сколько я в него танком не целился, дом так и остался домом.

Инсталляция и загрузка никаких неожиданностей не принесли, и на том спасибо. Далее всякие заставки, и вот он, ожидаемый предмиссионный интерфейс. Узнаваемый, нужно сказать. Была такая игрушка Close Combat, так вот, очень похоже, не зря же названия созвучны. Играть мы можем, как водится, то за американцев, то за немцев, это уж как кому нравится. Выбирается это все одним решительным кликом, потом читаем краткую историческую справку, потом еще читаем не менее краткую вводную к миссии, и вперед, на войну!

**И ведут себя бойцы не самым лучшим образом.**

**Нет, чтобы залечь, так и прут,**

**иногда, правда, и прут**

**в противоположном приказу направлению.**

да еще и походовое. Хит, определенно!

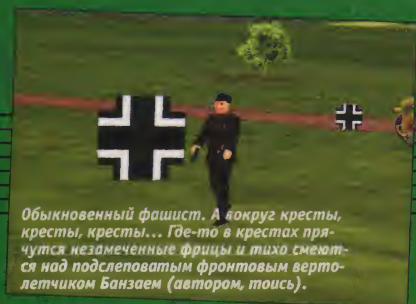
Двигаем мышкой и... ой, что это?.. Летим! Естественно летим! Как на вертолете! Мышка туда — летим туда, мышка сюда — соответствен-

Тут все просто. Кликаем правым глазом на юнитах, выбираем в появившейся менюшке нужный нам приказ и кликаем на нем левым глазом. Тут все полностью интуитивно, не подкопаешься. А потом начинаются графические изыски. Из наших юнитов вырастают разноцветные... нет, не стрелки, вырастает нечто похожее на веселенькие такие трубопроводы. Тащим мышкой эти «трубопроводы» в конечную точку и снова кликаем. Юнит, ясное дело, стоит и не рыпается, за что ему и благодарны. Далее разворачиваем наш виртуальный вертолет и несемся к следующему юниту. Повторяем процедуру. Далее в вертолет и к следующему. Далее в вертолет... Нелегая это работа — быть богом.

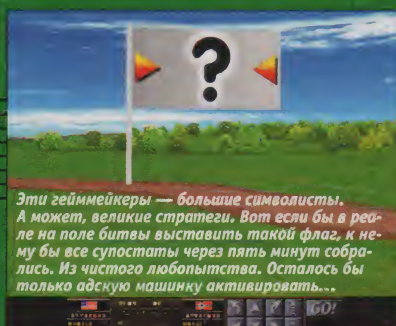
Вот, когда всех (кого нашел) оприказишь, можно смело кликать на кнопку <Go!>. И тут они, юниты, как в старом анекдоте про вольер с черепахами: «Как попрут!...».

но, быстренько пробегаемся по интерфейсу и обучаемся летанию на разных высотах. Кто сказал, что артиллерия — бог войны? Я — бог! Вертолетный! Это в сорок пятом-то! Какой, к черту, Брюс Уиллис...

Так, полетали, посмотрели, интерфейс поизучали, словарь закрыли. Теперь приступаем к командованию. Видим «по-человечески» мы только на своей территории. Пролет-



Обыкновенный фашист. А вокруг кресты, кресты, кресты... Где-то в крестах прячутся незамеченные фрицы и тихо смеются над подслеповатым фронтovým вертолетчиком Банзаем (автором, тоись).



Эти гейммейкеры — большие символисты. А может, великие стратеги. Вот если бы в реальности на поле битвы выставить такой флаг, к нему бы все супостаты через пять минут собрались. Из чистого любопытства. Осталось бы только адскую машинку активировать...



Вот тут и начинаются всякие чудесатые чудеса. Мы оказываемся на полностью трехмерном, неслабенько прорисованном поле. Поле грядущей битвы, естественно. Мы — по определению — командир подотчетных войск. Войска разные, тут и одиночные солдатики, и боевые звенья (о трех почему-то солдатиках), и танки всякие, и самоходки, и орудия всякие-разные. Много, короче, юнитов. И вся эта тусовка естественно косит под пеньки — стоят, сидят и легонько крутят конечностями на ветру. Эдакая пасторальная идиллия. Долго на все это можно смотреть, пока не начинаешь соображать — хотя игрушка и 3D, однако... походовая!

Ну что ж, почему бы и не походовая... Мы их тоже любим, в X-Com там играли, в Jagged Alliance, да в тот же Close Combat, и не без удовольствия. А тут все такое трехмерное, что смотреть приятно,

**Почему бы и не походовая... Мы их тоже любим, в X-Com там играли. А тут все такое трехмерное, да еще и походовое.**

тая «над гнездом» фашиста (возможны, как отмечено выше, варианты), в «гнезде» мы никого не видим. Деревья всякие видим, столбы, строения, холмы и пригорки всякие. Враг заныкался и скрылся. Ну, в стратегиях такое бывает, нам не привыкать. А командовать-то надо! Вот практически вслепую и начинаем.

И прут они ни много, ни мало, а РОВНО МИНУТУ! Шестидесят полновесных секунд. Как прикажали, так и прут. А мы, значаща, над всем этим наступлением парим на вертолете — туда, сюда. Немного наши воины проперлись (ну нет у меня другого термина, будете играть, сами увидите!), и тут — пиф-



Грустные фашистские танки. Почему грустные — это понятно, потому что мои солдатики их порыхлили на фига. Но вот когда и как? Не знаю, не видел.





Нет, это не жуткий выстрел танковой пушки. Это такая стрелочка, которая показывает, где чего танку делать. Ее можно да-а-алеко тянуть. Зрелище не для слабонервных.

паф, тарарах, бенц-бенц и всякий неприятный бум. Это подлый супостат наших орлов обнаружил и бьет их из всех видов тяжелого, среднего и легкого вооружения, как

секунд! Минута бесцельных метаний. Как у молодого Вертера. Блин!..

Ну, потом, ясное дело, все по-новой. Находим юнитов, отдаем прика-

Вот только эти подлые шестьдесят секунд!.. А их можно как раз объяснить, если от самого процесса не отвлекаться — как иначе разглядишь, что где происходит. Вот только эта реализация!..

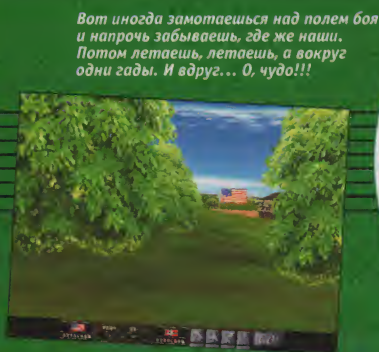
Поганая реализация. Красивая, новаторская и абсолютно бестолковая. Суетная, нудная и неправдоподобная. Вот такой винегрет.

Впрочем, с поисками потерявшихся юнитов и с пониманием того, что же все-таки произошло за указанный промежуток времени, разработчики все-таки решили не мучиться. Если ничего не поняли (что не удивительно), можно применить чудеса техники. Там, в уголке экрана, есть такие узнаваемые кнопки — <play>, <stop> и прочие из арсенала любого видеоплеера. Вот их можно давить и перематывать ход. И снова метаться как угорелый. И снова смотреть. Думаете, от этого легче?!

Да и сама война какая-то синтепоновая. Я понимаю, что это ТОЖЕ



А вот это, между прочим, вовсе не потерянный лист фанеры. Это тоже дом. Только... э-э-э... сбоку. Интересно, что как-то раз я внутри такого дома был, влетел совершенно случайно, но вот повторить никак не удастся.



Вот иногда заматаешься над полем боя и напрочь забываешь, где же наши. Потом летаешь, летаешь, а вокруг одни гады. И вдруг... О, чудо!!!



Вот из спины моего храброго танкиста (он в танк не прячется, джигит...) вылезла менюшка. Ша мы его программировать будем.



А вот хитрые немцы лежат. Нет, они живые, потому как лежат на брюхах и матают головами (на картинке не видно...). Этим мои солдатики заметили, теперь добить бы!

кроликов. В эту самую минуту очень отчетливо понимаешь, что ВСЕХ много, а ты — ОДИН. И тут уже не до парений, тут мы начинаем МЕТАТЬСЯ! Поле битвы-то — ого-го! Войсковая операция, елки!

Зрелища пренеприятнейшие. Тут наши солдатики на танк нар-

зы, и снова <Go!>. С одной стороны полечке — часть супротивников обнаружена и торчит на виду, а вот с другой!.. Наши-то поразбежались, упаси боже! Их же теперь искать — не переискать! Вот хорошо, что я вовремя заметил, как тройка автоматчиков, выходя из-под танкового ог-

дань походовке. Они, походовки, по определению не очень-то кровавые. Как шахматы. Однако, когда все вокруг такое трехмерное, из-под милого оскала виртуальности вылезает гнусная улыбка фальши. Птички там у них поют. Пифафы раздаются. Солдатики покрикивают. Гибнут даже. Бенц — лежит. Бум — танчик пушкой в землю. Красивый такой... А вот грязи, которой, как общеизвестно, является любая война, нет никакой. Все тихо, чинно, благородно. Совсем не Soldier of Fortune.

Для кого эта игрушка — непонятно. Может, где и найдется фанат, но я лично с ним в метро бы не поехал. Одно ясно — у этого индивида должны быть не нервы, а кевларовые тросы. С телебашню толщиной. Такие в организме нормального человека просто не поместятся.

Резюме простое — игра без будущего. То есть совсем. Тупииковая ветвь. Красивая, странная, но бесполезная. Ребятя попробовали, у них не получилось. Ну что ж делаешь?.. Летом всякое бывает. Может быть, когда-нибудь, если взять да отпилить... **MG**



Кажись, меня тут не поняли. Подлетаю к нашим, а они звездно-полосатый флаг на белый поменяли. Наверное, я очень страшный. Или баги...

**Поганая реализация. Красивая, новаторская и абсолютно бестолковая.**

**Суетная, нудная и неправдоподобная.**

**Вот такой винегрет.**

вались, там на снайперов, здесь вообще лежат совсем... И ведут себя бойцы не самым лучшим образом. Нет, чтобы залечь, так и прут, иногда, правда, прут в противоположном приказу направлению. А кругом птички поют, и ты, как полный придурок, со своим вертолетом... Тут бы остановить все это безобразие, нажать нужную кнопку, объяснить подчиненным, как вести себя под огнем, а не! Шестьдесят

на, прямо через глухую стенку вошла в строение. И засели там, вражая невпопад касками. А если б не заметил? Не каждому вертолетчику в голову придет пролетать через строение и выманивать оттуда подчиненных. Мне бы точно не пришлось, если бы не счастливая случайность.

Хотя, если отвлечься от самого процесса, все странности становятся вполне объяснимыми. В любых пошаговках все так и происходит.





Николай Барсуков

# SOULBRINGER

Мир спасают прокачанные герои

Практически пять лет велась разработка этой игры, никто уже не верил, что она когда-либо вообще увидит свет, но, несмотря ни на что, это все-таки случилось. К сожалению, **долгострой** уже становится традицией, причем далеко не все игры, которые пишутся на протяжении целого ряда лет, в конце концов оправдывают столь длительное ожидание. Вот теперь вышел и Soulbringer, посмотрим, какая судьба ожидает этот затянувшийся на целую пятилетку проект.



**Паспорт**

**SOULBRINGER**

Жанр: RPG  
Разработчик: Gremlin Interactive  
Издатель: Interplay

URL: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

Системные требования:

ОС: Win98  
Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель

**С**южет игры невероятно запутан и практически недоступен для понимания. Если попытаться изложить хотя бы основные вехи повествования, то получится приблизительно следующее: после того как человек получил возможность пользоваться магическими силами, дела пошли все хуже. Безалаберное отношение к великим силам поставило человечество на грань уничтожения. Спустя несколько сотен лет после открытия магических секретов власть захватил очень недруже-

любно настроенный по отношению к простым обывателям некий адепт Зла по имени Dark Warlock. Этот неприятный тип всячески терроризировал местное население и вообще разводил всевозможных отродий, буквально заполонивших округу. Вполне естественно, что нашелся добрый молодец Bevek Silverman, который и положил конец вонючей жизни этого негодяя.

Все зажили счастливо и дружно, а храброго молодца единогласно избрали самым большим начальником. Постепенно страна отстроилась заново, исчезли следы былых

разрушений, люди расслабились и обросли жирком. Специально для Спасителя отковали корону со сложным названием Crown of Rule, которую и надели ему прямо на голову. Спаситель людей Bevek тоже несколько отвлёкся от дела борьбы со злом, тем более что у него вдруг обнаружилось хобби. Оказалось, он был склонен к строительству, в связи с чем, используя добытую у врага магию, построил прямо из морской воды красивейший город и назвал его Galdor Thor. Для упрощения процесса управления своими подданными наш герой



создал Совет, в который вошли пять вождей.

Почувствовав свою необычайную магическую силу, избранник народа занялся опасными магическими экспериментами, которые привели к трагическим результатам. Тела Спасителя и его приближенных были захвачены демонами, кото-

рые отнюдь не горели желанием улучшать жизнь народа. Когда кончился накопленный жирок, народ немедленно озверел.

Во главе восстания встал один из бывших учеников магов — Harbinger. Ему удалось обуздать пришельцев, но не без помощи варлоков, которые остались еще со времен старых разборок. После победы три варлока заключили союз и нарезали страну на

шой, перекинулись на сторону Темной Силы и принялись изводить коренное население при помощи созданных ими мутантов.

Именно в этот момент одному молодому человеку остро приспичило отыскать своего горячо любимого дядю, для чего он и прибыл в город Мадригал. Сойдя с корабля, он отправляется на поиски дяди, ну,

а вы принимаете управление на себя (Нда... Прим. отв. ред.).

Вот.

### Персонажи

Персонаж не балует изобилием характеристик, их всего пять: сила, скорость, здоровье, атака, магия. Именно их придется прокачивать по ходу всего дела. Интерфейс персонажа совершенно стандартный, вы можете увидеть практически такой же в любой со-

**С одной стороны, неказистый персонаж, словно тряпичная кукла, страшные деревья. С другой — великолепно выполненные погодные условия.**



Довольно неприятный, но неуклюжий дядька. При некоторой сноровке выносятся за 5 секунд. Время пошло...

пойдет в игре. Особой смысловой нагрузки не несет.

В самой игре действовать придется на обширных пространствах, представляющих собой холмистую



три империи, причем южане славились своими магическими способностями, тогда как север пережил промышленную революцию.

Так и жили они до тех пор, пока не начались очередные неприятности. Заключались они в набегах на города каких-то вооруженных людей. Да и маги, те, кто послабее ду-

временной RPG. Правда, в нем присутствуют несколько неудобных моментов, но к ним быстро привыкаешь.

Вступительный ролик демонстрирует нам битву двух неизвестных граждан вызывающей наружности. Дело касается некоего магического артефакта, речь о котором

### Горячий хинт

Персонаж не балует изобилием характеристик, их всего пять: сила, скорость, здоровье, атака, магия. Интерфейс персонажа совершенно стандартный, вы можете увидеть практически такой же в любой современной RPG.

местность со встречающимися по дороге деревнями и небольшими городишками. Впоследствии действие будет переноситься и в другие места, но побегать по зимним полям придется довольно долго. Кроме открытой местности, нам предлагают столь милые сердцу любого Diablo'мана катакомбы, населенные жуткими тварями, охраняющими несметные сокровища. Назвать эту игру клоном нельзя, но призрак Diablo просто преследует нас на каждом шагу.

В игре около четырех сотен различных персонажей, все они готовы поговорить с вами или прикончить на месте. В зависимости от отношений вы получаете либо тумачи, либо квест, выполнив который, получите деньги или интересный предмет. Квестов в игре огромное множество, практически каждый второй NPC готов вас чем-нибудь загрузить. Чтобы вам легче было разобраться в хитросплетениях полученных заданий, есть дневник, в котором вы всегда сможете посмотреть, кому же вы должны отнести данный предмет и прочее.



Вот навалились, тут никакие комбо-сы не помогут. Надо бы магию применить, а то затопчут...

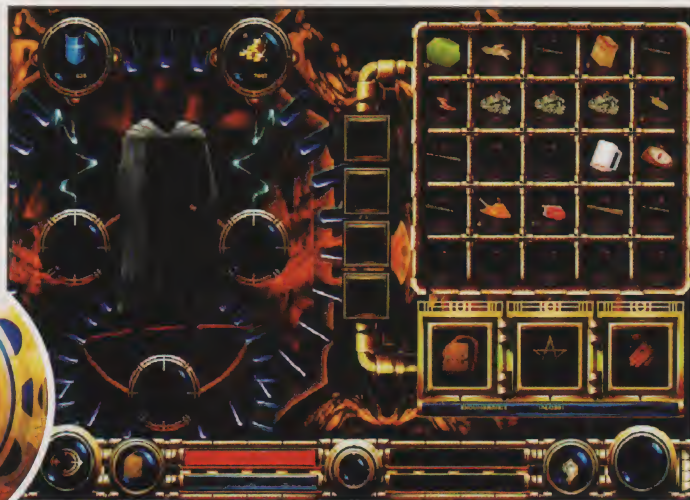


Враги представлены скелетами, големами, горгульями и прочей нежитью. Кроме того, и бандиты, являющиеся простыми людьми, тоже иногда требуют вашего внимания. Интеллект врагов довольно приличен, они уклоняются от ударов и скачут вокруг вас почем зря. Особо тупого поведения замечено не было.

Здания в деревне обладают рядом классических функций. В доме кузнеца можно купить/починить оружие, есть и лекарь. Ваш собственный дядя будет давать уроки магии, причем, что интересно, только за наличный расчет.

Сражения протекают абсолютно в соответствии с канонами жанра, при появлении противника вы начинаете с остервенением обкликивать его мышом со всех сторон, в ответ на это герой исполняет пару вялых выпадов. В случае попадания в разные стороны разлетается неимоверное количество кровищи, которую,

*Интерфейс персонажа. Нет, вы не думайте, что здесь достаточно кинуть предмет на героя. Надо сперва положить его в приемное окошко, и только после этого он появится на теле.*



следовательность ударов, которую он и будет воспроизводить в случае необходимости. Кроме ударов, в комбинации можно включать и произнесение заклинаний, что

Впечатления о графике неоднозначные. С одной стороны, неказистый персонаж, словно тряпичная кукла, смешно вышагивающий вдоль сюжета, страшные деревья,



впрочем, можно отключить опционально. Ничего сверхоригинального замечено не было, абсолютно типичный (для данного жанра) геймплей.

Из оригинальных фиш можно перечислить следующие: ваш персонаж может изучать комбы. В специальном меню вы задаете по-

*Бандиты, они хоть и люди, но все равно надо, квест у меня, поймите, мужики. Ну, кто первый?*



очень повышает их эффективность. Интересно наблюдать, как ваш подопечный носится по всему экрану за каким-нибудь несчастным пауком, размахивает мечом, плюется файерболлами, паук мечется в ужасе. Такие картины можно наблюдать довольно долго. Причем во время выполнения приема герой еще и успевает обороняться!

Система магии не совсем обычна, дело в том, что магия, как ей и положено, делится на пять основных школ: огонь, воду, ну и так далее. Так вот, при изучении одного вида магии вы теряете соседний и так по кругу. Общий баланс остается неизменным, так что можно повысить один из видов только за счет другого. Из заклинаний также можно составлять комбинации, которые будут выполняться при наличии у вас маны, склянки с которой разбросаны по всей округе.

**Ваш персонаж может изучать комбы. В специальном меню вы задаете последовательность ударов, которую он и будет воспроизводить в случае необходимости.**

покрытые пикселями размером с кулак. С другой, абсолютно, фантастически, великолепно выполненные погодные условия. За один только падающий снег можно Оскара давать, жаль только

смотреть на него никогда, не погода в игре главное. Разработчики утверждают, что игра сама определяет уровень машины и текстурирует местность в соответствии с возможностями данной конфигурации.

Музыка вполне прилична, но особого восторга не вызывает, в отличие от голосов и спецэффектов. Они сделаны вполне на уровне, но, к сожалению, не способны вытянуть игру в целом.

В итоге мы имеем довольно среднюю игру, не лишенную, впрочем, ряда оригинальных черт. Будет ли у нее коммерческий успех — покажет время, а пока... Некоторым она поможет скрасить долгие зимние вечера... **MC**





# THE TAINTED

Gomolog

Слегка устаревшая красота

Что же сказать вам, дорогие читатели... Предполагал я, что ожидает нас очередная мрачная поделка, аналогичная многим и многим, появившимся за время **расцвета жанра RPG**. А как, кроме как со скепсисом, можно было относиться к проекту, о котором ни сном ни духом не было упомянуто, до момента релиза? Качественные игры в лучших домах в последние год-два принято раскручивать на полную катушку за полгода до выхода в свет.

**В**сяческие же из-под пень-колоды появившиеся наработки нынче весьма редко оказываются качественными: в выборе можно смело ориентироваться на рекламу проекта в прессе и, что называется, «не прогадаешь».

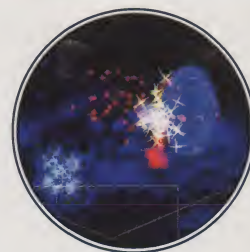
Оказывается, не все так плохо, как кажется. Есть еще твердые середнячки, выход которых никак не освещается в прессе, но кото-

рые вполне способны привлечь к себе внимание после выхода. А ведь именно на них — на середнячках — и держится весь игровой бизнес. Игры, так сказать, для рядового потребителя. Для отцов больших семейств, зашедших в магазины перед Рождеством, дабы купить ненаглядным чадам что-нибудь «простенькое». Так вот, The Tainted — игра как раз для такого потребительского контингента. Но и для заяд-

лого игрока она также весьма интересна.

Странная просьба, но... Не воспринимайте всерьез все те «наезды», которые прозвучат дальше по тексту в адрес игры. Несмотря на то что они вполне заслуженные, общее впечатление от The Tainted самое светлое. Игра обладает одной весьма важной характеристикой, которой зачастую не способны похвастаться даже самые раскрученные проекты (наши самые теплые пожелания Ромеро), а именно — высоким уровнем играбельности. Но для начала несколько слов из предыстории игры.

Весьма далекое будущее нашей с вами родины — Земли. Век космических технологий, нейронных разработок, квадрукристаллических (!) компьютеров и телепортационных систем. Сложно и непонятно, но не в том суть. Жизнь землян текла достаточно радужно до того момента, как на задворках галактики, куда были отправлены исследовательские корабли с Земли, не состоялся первый контакт с инопланетной расой — продажной несамой. История, увы, умалчивает,



**Паспорт**

## THE TAINTED

**Жанр:** RPG  
**Разработчик:** Twilyt Productions  
**Издатель:** Twilyt Productions



[www.twilyt.com](http://www.twilyt.com)

### Системные требования:

**ОС:** Win98  
**Процессор:** Pentium-II 300 МГц  
**RAM:** 32 Мбайт  
**Video:** 3D-ускоритель



кто провел первый контакт с пришельцами (а ведь, по сути, пришельцами были земляне), но результат, как говорится, налицо — началась первая межпланетная (или даже межгалактическая) война. Поначалу проджайнесы — обладатели мощной биологической технологии — выигрывали битву за битвой и уже начали приближаться к месту сосредоточения сил землян (к самой Земле). Но тут ученые нашей планеты наконец-то активизировались и выдали на-гора передовую генетическую технологию, позволяющую создавать супербойцов из простых людей. Сразу после этого началась массированная атака Земли на родную планету пришельцев M'loth (уже почувствуете аналогию?). С планеты пришельцев выкурили,

*Портал. Рядом с ним мой героический парень. Несмотря на его смелость, я сейчас быстро соскочу подальше и мне наступит счастье и радость бытия.*

**Игра сводится к перемещению по уровням-локациям, расположенным в строго линейном порядке, и к избиению несчастных монстров.**



о чем речь, то просто вспомните недавний Nox и все сразу станет понятно. Минимум диалогов при максимуме боев и их повышенном динамизме. Собственно, уже здесь

вот, в The Tainted помимо классических силы, энергии, опыта, здоровья есть еще и пара показателей различных энергий, а также навык владения оружием. Так что на-



но тут же выяснилось, что дело еще далеко не закончено. Оказывается, проджайнесы через систему телепортеров сумели расселиться во множество миров, где их и предстоит запинать и загасить.

По сути, The Tainted — классический представитель «боевой» RPG. Если кто-то не понимает,

*Вот такая вот возня и происходит на протяжении всей игры. Бежишь и возишься, возишься и бежишь. А кругом монстры, монстры и прочие — УЖАСЫ!*

можно начинать ругать игру.

Но мы пока подождем с этим и скажем несколько общих слов о геймплее The Tainted.

Итак, классический изометрический вид (больше Fallout, нежели Nox, который почти «сверху»), по которому перемещается один (заметьте, партия отсутствует как класс) из выбранных вами персонажей. Вот о них — о персонажах — мы для начала и поговорим. Всего их четыре: «пси», киборг, стрелок (ассасин) и наемник. Различия между ними заметны невооруженным глазом: основное сводится к тому, чем будет оперировать данный персонаж — «магической» энергией или классическим вооружением (с поправкой на третье тысячелетие). Кто чем оперирует — догадаться несложно.

Интересным фактом является то, что, несмотря на тяготение к «боевой» системе, The Tainted не утратила большей части характеристик персонажей, а даже, наоборот, несколько приобрела. А ведь чаще всего «боевые» RPG отличаются весьма урезанным набором характеристик персонажей. Так

правлений для развития каждого персонажа более чем достаточно.

Отдельно хочется поговорить о персонажах, в активе которых приличным вооружением таким образом разжиться не получится. Основным способом экипировки является покупка вооружения на базе. Причем осуществляется торговля весьма оригинальным методом. Никаких магазинов, бункеров и прочих представителей торговой сети в игре не предусмотрено. Зато на некоторых этапах есть возможность связаться с базой (при помощи какой-то весьма хитрой способности) и вплотную заняться обменом. Сначала продаем собранные на поле боя припасы, а на вырученные деньги покупаем новое мощное оружие и боеприпасы, которые, кстати, свои для каждого вида вооружения. Вот так







В целом графика конечно устаревшая, но зато яркая, как флаги на демонстрации. Все светится и переливается, особенно взрывы и молнии, коих в игре немерено.

и придется существовать. Несколько иначе обстоит дело с броней, представленной различного вида плащами (хе-хе). Последние достаются героям после битвы

если скажем, что в Nox противники несколько глупее, чем в The Tainted. Умение отступать при явном вашем превосходстве и брать в кольцо, когда у вас на счету жал-

**По сути, The Tainted — классический представитель «боевой» RPG. Минимум диалогов при максимуме боев и их повышенном динамизме.**

Tainted. И это, пожалуй, самая печальная тема. Графика в игре откровенно слабая. Уж если многие графику Nox умудрялись называть днем вчерашним, то нынешнего пациента можно смело укладывать в гроб. Достаточно низкая детализация объектов и самих персонажей. Количество фреймов удовлетворительное только для главных героев, тогда как монстряки двигаются достаточно угловато. Дизайн уровней — неплохой, но почему, спрашивается, отдельные уровни столь малы? Неужели нельзя было объединять по две-три локации вместе, получая тем самым один нормальный уровень? Единственное, что радует, так это спецэффекты, которые вполне на уровне. Ну и звук, вроде как, не подвел.



с каждым последующим супербоссом и успешно работают до очередного «большого монстра», практически не изнашиваясь.

Сама же игра сводится к перемещению по уровням-локациям, расположенным в строго линейном порядке, и к избиванию несчастных монстров. Последних насчитывается достаточно много, причем каж-

кие капли здоровья, делают их понастоящему достойными врагами.

Заметьте одну интересную особенность игры: уничтожать всех монстров на уровне совсем не обязательно, можно попросту пронестись через всю локацию на максимальной скорости, вынести супербосса, после чего успешно перейти на следующий локейшн. И если

*Мрачные личности, которые мрачно приближаются ко мне по мрачному помещению с мрачными целями, сейчас мрачно получат по своим мрачным физиономиям.*

Это, по сути, все, что хотелось сказать об игре. Рекомендуется к прохождению окончательным фанатам RPG, хотя, с другой стороны, в последнее время на свет появляется такое количество ролевиков, что времени на The Tainted может и не остаться. **MG**

**Графика в игре откровенно слабая.**

**Достаточно низкая детализация**

**объектов и самих персонажей. Единственное, что радует, так это спецэффекты.**

дая разновидность отличается своей уникальной манерой поведения. Так что с появлением нового вида придется разучивать и новую тактику ведения боевых действий. Кстати, если говорить об уровне AI оппонентов, то картинка складывается самая радужная, ибо монстры далеко не так тупы, как в подавляющем большинстве аналогичных игр. Думаю, не сильно ошибемся,

в том же Nox толпа увязавшихся за вами монстров способна была носить за главным героем достаточно долгое время, то в The Tainted противники достаточно быстро отстают. Да и сами уровни не в пример Nox маленькие — за пару минут можно пробежать любой из конца в конец.

Ну и последнее, о чем хотелось бы поговорить — графика The







Барсуков Николай

# THE LONGEST JOURNEY

Девушка, которая любила приключения



Паспорт

## THE LONGEST JOURNEY

Жанр: квест  
Разработчик: Funcom  
Издатель: Empire Interactive

<http://www.funcom.com>

### Системные требования:

ОС: Win95  
Процессор: Pentium 200 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель

Не так давно фирма Funcom выпустила наконец свой, давно обещанный, проект под названием **The Longest Journey**. Демка этой игры появилась столь давно, что квестеры уже устали ждать. И вот долгожданная игра перед нами. Оправдает ли она наши ожидания? Мне кажется, да. Ниже я постараюсь обосновать свою точку зрения и направить ваши стопы в ближайший магазин. Поверьте, это того стоит!

**С**южетная линия игры вполне традиционна, но все же заслуживает хотя бы краткого изложения. Итак, на самом деле, кроме привычной нам реальности, существует как бы ее противоположность, обладающая рядом интересных свойств. Реальность номер один (Stark) — технологический мир, живущий по

законам науки, очень напоминающий наше с вами отдаленное будущее (я там был, и знаю, о чем говорю). Другая сторона (Arcadia) — мир волшебства и магии, возведенных в ранг главных наук этой реальности. Оба эти мира существуют совершенно независимо друг от друга, но находятся в состоянии хрупкого баланса, который как раз к моменту нашего появления начал



неуклонное движение к распаду. Поддерживать баланс призваны 13 Хранителей, но их усилий уже недостаточно, и вселенной грозит катастрофа. Вполне естественно, что в обоих мирах существуют люди, способные перемещаться из одной реальности в другую и своими действиями поддерживать или нарушать равновесие двух миров. Эта способность является врожденной, но проявляется не сразу, так что до какого-то момента ее обладатель и не подозревает о таящейся в нем силе. Одним из таких странников и оказалась главная героиня — April Ryan. Эта симпатичная девушка 18 лет от роду неожиданно



узнает от одного очень странного человека о своей способности усилием воли переноситься в мир Аркадии и обратно.

Впрочем, не так уж неожиданно. Дело в том, что на протяжении некоторого времени нашу героиню беспокоят ужасные сны, видения и прочая чертовщина. Девушка

обладают не только собственными персонажами и заданиями, но и выполнены в уникальном художественном стиле. Один мир вы никогда не перепутаете с другим. Персонажи обоих разительно отличаются по манере разговора, характеру... короче это надо просто увидеть, а для этого, в свою оче-

*Каждая локация имеет подобную карту, призванную облегчить вам навигацию по этому сказочному миру. Кстати, обратите внимание на задний план, неужели не красиво? Мне очень нравится!*

## Несколько огорчает отсутствие

сюжетных развилок, игра проходится

абсолютно линейно, но, с другой

стороны, сюжет велик и запутан.

пытается отделаться от этих навязчивых состояний, но не достигает успеха. После того как она узнала о своем даре, все становится более понятным, но возникают новые вопросы, ответить на которые можно, только посетив другую реаль-

редь, как минимум, пройти игру. Сделать это я призываю всех поклонников жанра, и, поверьте, игра надолго запомнится вам своими необычными сюжетными ходами и качественной, продуманной атмосферой.



ность. Такая неожиданная возможность мало кого оставит равнодушным, и наша юная искательница приключений с увлечением приступает к изучению свойств другого измерения. Далее она узнает о нарушенном балансе и принимает решение его восстановить.

Собственно, именно такая история лежит в основе сюжета. Она, конечно, гораздо сложнее и запутаннее, но я просто не могу лишить вас удовольствия самостоятельно разобраться в перипетиях сложившейся ситуации, ведь квест тем и хорош, что не дает ответов, их надо искать самому.

После прекрасного вступительного ролика мы попадаем в игровую вселенную The Longest Journey, все в руках нашей очаровательной героини, а впереди лежат целых два мира, ждущих спасения.

Количество локаций просто потрясающее, нам предстоит посетить огромное количество мест в обоих мирах, поговорить с очень большим количеством персонажей и сделать еще массу различных вещей. Все локации уникальны, они

Внимание к мельчайшим деталям как мира, в котором происходит действие, так и сюжетных ходов, внушает уважение к создателям. Теперь становится понятно, почему игру делали два года и почему она вышла через полтора года после демки. Демка показывает возможности движка и немного приоткрывает завесу над художественным исполнением. Почему немного? Да потому

*Откровенная сказочность сочетается с жесткой технологичностью. Два мира составляют одно целое, но какие же они разные! Благодаря этому контрасту вы никогда не соскучитесь, ведь придется метаться между измерениями довольно часто.*



Как именно выглядит все это?

Прекрасно! На статичных отрендеренных задниках происходит полностью трехмерное действие. Сейчас такой подход уже можно назвать классическим, но нельзя не признать старательность, с которой все это реализовано. Фантазия художников кажется безграничной, картины, проходящие перед глазами, поражают воображение. Сама героиня смотрится вполне симпатичной молодой девушкой, а не набором судорожно перемещающихся полигонов. То же вполне можно сказать и о других персонажах. Несмотря на небольшое, по сегодняшним меркам, разрешение (640x480), все смотрится просто замечательно и не режет глаз лезущими отовсюду пикселями. Казалось бы, большая ли разница может быть между играми, построенными на одном графическом принципе (я не имею в виду движок)? Однако сравните эту игру с вышедшей не так давно Y2K и согласитесь, что мастерство художников способно сделать одну игру хитом, а другую низвергнуть в пучину забвения. The Longest



Journey однозначно принадлежит к первому типу.

Звук в игре вполне способен затмить даже красоты графики. Треки подобраны просто гениально, они так хорошо вписываются в игровую атмосферу, так ее дополняют, что временами кажется, что музыки и нет вовсе, а есть только ощущение присутствия, причастности к происходящему на экране. Все персонажи озвучены очень

*А задний план-то, похоже, фотографический. Впрочем, какая разница, главное, красиво, и балкончик очень органично вписывается, очень похоже на Черноморское побережье.*



**Все локации уникальны, они обладают не только собственными персонажами**

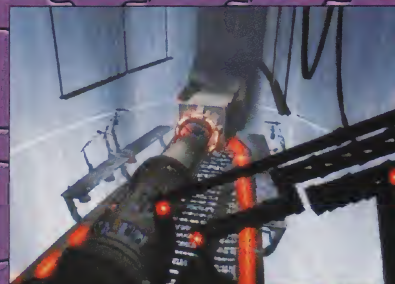
**и заданиями, но и выполнены**

**в уникальном художественном стиле.**

профессионально, хорошо подобраны голоса. Что особенно приятно, грамотно выполнены стыки между треками, предложениями и вообще всеми звуковыми фрагментами.

лезть в карман (рюкзак, компьютер и т. д.). В ключевых местах курсор меняет форму, широко используется всплывающая подсказка, короче говоря, все, что есть хорошего в жанре, перекочевало в игру без новомодных изменений. Управление понятно любо-

паралич. Несколько огорчает отсутствие сюжетных развилок, игра проходится абсолютно линейно, но, с другой стороны, сюжет настолько велик и запутан, что линейность перестает быть недостатком, быстро пройти игру не удастся.



К сожалению, еще не все разработчики поняли всю важность этих незначительных на первый взгляд деталей. Ведь именно они принимают самое активное участие в создании той самой игровой атмосферы, о которой так пекутся все создатели игр.

Несколько слов об интерфейсе. Все в соответствии с классическими канонами жанра. Инвентарь, находящийся сверху экрана, не заставляет вас каждый раз

*Только Бэтмена, скачущего по крышам в погоне за Двуликом, и не хватает... Настоящий Готем-сити. Архитектура, по крайней мере, точно заимствована оттуда, причем очень уместно.*

му, кто хоть раз в жизни играл в классический квест. Сказать-то даже нечего, просто все на месте, все удобно, осложнений не вызывает.

Игровой процесс — святая святых, рассмотрим его повнимательнее. В игре хватает разговоров, то есть их очень много. Но что характерно — это совершенно не раздражает. То ли дело в грамотно написанных диалогах, то ли в том, что именно из разговоров с персонажами мы узнаем обо всех тонкостях запутанного сюжета, но результат налицо — играть интересно, разговаривать тоже. Огромное количество мест, которые придется посетить, не дают соскучиться, надолго задерживаться нигде не придется, если, конечно, не впадать в умственный

Многое можно было бы добавить, но, главное, — игра отменная. Мне она почему-то напомнила Myst, хотя прямых аналогий нет. Наверное, дело в проработанности сюжета и искусстве художников. В принципе уже этого достаточно для полноценного квеста, а здесь, кроме этого, еще масса приятных вещей. Заботливо сделанная игра всегда найдет своего геймера, а эта игра сделана настолько заботливо, что и геймеров у нее будет хоть отбавляй. В этом году уже выходили достойные квесты, о многих из них мы уже писали, взять хотя бы тот же Dracula Resurrection, прекрасная игра, красивая графика, правда, сюжет заимствован, но зато грамотно.

Решать вам, господа читатели: количество проданных дисков и есть рейтинг игры, что бы ни говорили специалисты. Ваше мнение станет решающим, не тратьте время, не в журнале читать об этом надо, а обуваться уже и в магазин бежать — своим глазам поверить легче, чем неизвестному дядьке из журнала. **MC**

**Несмотря на небольшое, по сегодняшним**

**меркам, разрешение, все смотрится**

**просто замечательно и не режет**

**глаз лезущими отовсюду пикселями.**





# ИГРОВАЯ МАТРИЦА

Игр много не бывает

В последнее время стало модным протягивать руку помощи начинающим **молодым дарованиям**. Причем совершенно не важно, на каком поприще они начинают: на ниве поп-музыки, в области прикладной математики или игровой индустрии. Если насчет первого и второго еще куда ни шло, то по поводу начинающих софтверных компаний можно сказать только одно: риск — дело благородное.

**П**ризнаться, когда я получил в руки зеленую коробочку с «Матрицей», то не питал особой иллюзии относительно шедевральности продукта. Более того, я даже не представлял, как буду об этом писать обзор. Но оказалось, что в целом все неплохо. Не стандартно, но неплохо. Нельзя сказать, что это шедевр на веки вечные, которым можно будет поражать потомков, но развлечение занятное. По край-

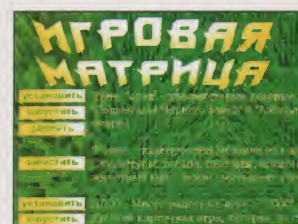
ней мере, на некоторое время. Семнадцать игр самых разных жанров на одном компактe — это вам не просто так ерунда из леса! Внемлите.

## Сказка-бродилка

Начнем, пожалуй, с текстовой РПГ под названием «Путь Героя». Это произведение, сделанное по мотивам книг Дмитрия Браславского, на компактe серия представлена двумя играми — «Подземелья Чер-

ного Замка» и «Лабиринт Смерти». Текстовое бродилово в лучших традициях этого жанра. Сюжет повествует о следующем: один черный маг, редиска и душегуб Балард Дэрт, похищает с низменными намерениями Принцессу одного королевства. Из многих десятков смельчаков, вызвавшихся помочь в решении этой проблемы, в живых не остался никто. Ну и как водится, теперь эта возможность предоставляется вам. Цель — пробраться весьма непростыми путями до цитадели волшебника и спасти Принцессу. Надо отметить, что игра хоть и не поражает хитросплетением сюжета, зато с лихвой компенсирует этот недостаток игровым процессом, сиречь приключением. В вашем распоряжении в процессе игры несколько видов магии (иногда они, надо сказать, подводят — отказывая в самый нужный момент), меч (вот им-то в основном и приходится бить репы) и целая куча артефактов. Правда, вещей в мешке может быть не более десяти, впрочем, как и заклинаний в книге.

Что же касается «Лабиринта Смерти», то интерфейс и принцип



**Паспорт**

## ИГРОВАЯ МАТРИЦА

Жанр: сборник маленьких игр  
Разработчик: Compact BOOK  
Издатель: Бука

<http://www.buka.com>

## Системные требования:

ОС: Win95  
Процессор: Pentium 1 66 МГц  
RAM: 32 Мбайт



игры там в точности такой же, как и в «Подземельях», с разницей в сюжете — здесь предстоит опередить силы Зла в погоне за знанием, дающим власть над миром, пройти «Лабиринт Смерти» великого волшебника, заполучить искомое и остаться в живых.

## Puzzle

Пусть вас не обескураживает аглицкое написание, игра отечественная. Она даже озвучена! В начале игры приятный русский голос



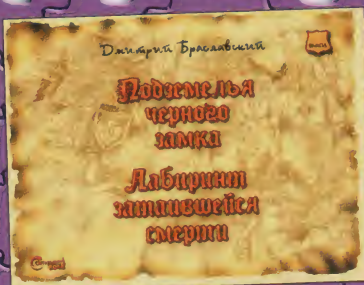
Ну разве не прелесть? Красиво и со вкусом! Вот только помучиться для достижения конечного результата придется не мало.

Среди аркад хотелось выделить две игры:

это «Шикарный Танковый Беспредел 2»

и «Морской Бой».

расскажет вам, как сделать выбор и продолжить игру. Интерфейс симпатичный, да и играть приятно, так что даже если вы не поклонник данного вида головоломки, реали-



зация игры в целом все равно не оставит вас равнодушным. Вещичка очень занятая.

## «Реверси»

Вот эта самая, знакомая еще по славным, безоблачным пионерским временам. Сколько летних и зим-

Карточная игра — «Тыща». Что радует, так это сугубо русский антураж игры. Ну кто еще может похвастаться таким колоритом?



нутые «Пятнашки» — у вас есть возможность по умолчанию собрать BMW, коралловый риф, еще чего-то (чего не помню) или, самое прикольное, это рисунок по выбору пользователя.

Помимо «Реверси» и «Пятнашек», в «Матрице» присутствуют еще несколько мозголомок — «Камешки», где нужно собрать определенный узор, имея возможность располагать камешки строго определенным образом, «Шарики», аля Lines, только со своей особенностью компоновки цветов, Konik — игра, основанная на принципе хода конем, играть предстоит тоже им, задача — не оказаться съеденным конем противника. Рамки нашего обзора при всем желании не смогут вместить описание всех игр, поэтому перейдем еще к одному разделу, где рассмотрим аркадные игры.

Есть и аркады. Среди них мне бы хотелось выделить две игры: это «Шикарный Танковый Беспредел 2» и «Морской Бой». Название первого гэмеза не придумано мной, это название разработчиков и, кстати, весьма оправданное. Но по порядку.

## «Шикарный Танковый Беспредел 2»

Двухмерная аркадка, вид сверху, с двумя угарно носящимися маленькими танками, задача которых — самому выжить, а оппонента замочить и как можно быстрее. Сыграв в эту незатейливую игру на пару с приятелем, буквально через пять минут я поймал себя на том, что радостно похрюкиваю, когда переезжаю своим танком овечку (не буду припоминать Warcraft II, аналогия призрачна), превращая ее в кровавую плюшку, а при попадании в противника радостно улыбался кривой, злорадной улыбкой.

## «Морской Бой»

Более чем уверен, что уж сей шедевр не оставит никого равнодушным. По-моему, нет такого человека, который сидя за школьной партой, не шептал своему соседу: «А3. Промазал... Д4... Ранил...» Припоминаете? На сборнике имен-

но оно, только с той разницей, что корабли на поле выглядят кораблями (уж простите за тавтологию), выстрелы вполне соответствуют водным взрывам, а на месте подбитых судов пылает пожар. Если уж совсем захочется приблизиться к «бумажному» варианту, то в опциях можно переключить вид на простой, и вместо кораблей будут крестики. На любителя, ваш выбор.

## Вывод и констатация факта

Этот сборник не останется незамеченным, хотя бы потому что он содержит игры, которые для большинства геймеров что-то вроде плюшевых мишек из далекого детства, старых и добрых (лично у меня были чугунные игрушки — мне на второй день рождения подарили штангу, так что плюшевые мишки у меня слез умиления не вызывают, но это личное дело каждого). В общем, появился отечественный аналог Windows'ких игр, так что патриоты могут быть довольны. **ME**





Мартовский  
Кот

# FLW PROFESSIONAL BASS TOURNAMENT 2000

Вперед в прошлое

Миновав рубеж тысячелетия, давайте скажем несколько слов о **рыбалках вообще**. Championship Bass, насколько вы помните, подвел жирную черту под всеми возможными симуляторами рыбной ловли. Разработчики из EA не стали церемониться с нами, своим детищем и наклонувшимся жанром. Взяли и перенесли действие в настоящее 3D. И словно волшебница палочкой-выручалочкой махнула. Игра неожиданно разошлась весьма неплохим тиражом, в нее вознамерились поиграть те, кто раньше и слышать не хотел ни о какой рыбалке.

**К**расота подводного мира сделала свое дело и потянула народ вслед за погружающейся к далекому дну наживкой. Казалось бы, вот оно — открытие. Новый стандарт жанра. Прорыв, которого все так долго ждали. В ущерб реалистичности вышла игра, бросив один лишь взгляд на которую (а ведь информация в Сети существовала ой как давно, следовательно, разработчики должны были начать равняться

на новое уже более года назад), прочие начнут производить ничуть не хуже. Увы, но осуществлению мечты не дано было народиться. Его зажали в самом зародыше, перекрыв кислород и лишив скорой реанимации... Hasta la vista, baby...

Отважные, но от этого не менее подлые самаритяне отваживаются выпускать очередных War Lord'ов вопреки всем законам развития жанра. А мы... а что мы!? Мы сжимаем кулаки и зубы крепче и идем играть в то, что

предлагают. Говорите, X-Box — это ничтожество? Погляжу я на вас, когда Westwood выпустит пятый C&C на движке от TS.

Так вот, новая рыбалка — это типичнейший шаг назад по эволюционной лестнице. И глупо было бы надеяться, что, сделав его, она оступится и полетит вверх тормашками туда, где нам так хотелось бы ее видеть. Удивительным фактом остается то, что на свалку истории игра попадет еще ой как не скоро. В нее будут играть поклонники к слову пришед-



**Паспорт**

**FLW PROFESSIONAL BASS TOURNAMENT 2000**

Жанр: рыболовный симулятор  
Разработчик: Wizard Works

**URL** [www.wizardworks.com](http://www.wizardworks.com)

Издатель: Wizard Works  
Системные требования:  
ОС: Win95  
Процессор: Pentium-II 300 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3D-акселератор



шихся Deer Hunter'ов и прочая обывательская братия игрового мира. И компаниям-разработчикам ровным счетом до фени, что нам — настоящим мегагеймерам — от таких игр хочется рыдать в подушку и идти ворочать диски с первым Quake и вторым Warcraft.

Оправдание у игры до боли хорошее. Разработчики, видите ли, попытались добиться максимального реализма!!! Ха, мы вам верим, как муха пауку в момент страстного полета над ловчей сетью! Нежелание утруждать себя созданием чего-то маломальски сложного, вкладывать деньги в проект... и наоборот, желание получить на выходе звонкую монету весом побольше. Карман, как известно,

Первый улов.  
Ловись, рыбка,  
мала и велика.



минимум, тогда как оглядок на старое, давно позабытое — по максимуму. Сразу скажу, игра почти в 3D, но все отговорки на это самое «почти» в данном слу-

ным образом. Вообще-то говоря, если бы этот самый пресловутый Championship Bass не вышел, то FLW tour Tournament 2000, вероятнее всего, выбился бы в лиде-



тем больше, чем меньше энтузиазма и желания творить.

За сим можно переходить к самой игре. Столь обширная преамбула обусловлена лишь нежеланием и откровенной невозможностью говорить про саму игру слишком долго. Нововведений —

Меню игры выглядит на все «пять», но при этом еще и сохраняет завидную функциональность.

чае не принимаются... никакие. Дать нам ощущение полного объема и оставить игру все на том же уровне допотопного плоского рыболовообразного — наглость в высшей степени. Ход к реалистичности в данном случае — это полное открытие кингстонов на взгляд с поверхности и задраивание люков на взгляд из-под воды. Что удивительно, реалистичности попытались добиться ограничением этого самого взгляда «из-под» через камеру, закрепленную на носу. Не видно практически ничего, но эффект 3D достигнут, что, собственно, и было нужно разработчикам.

О чем говорить дальше — совершенно непонятно. Видимо, придется немного рассказать об игре с позиции трехмесячной давности, когда Championship Bass еще не появился на прилавках. Что ж, с этой позиции все выглядит самым что ни на есть радуж-

ры среди прочих, ему подобных. И вот почему.

Во-первых, игра обладает совершенно уникальным интерфейсом. Уникальность его не в том,

что он создан по какой-то совершенно новой, никем ранее не испытанной технологии. Во-

все нет. Дело всего лишь в том, что при всей красе своей (а интерфейс, и правда, красив) он остается предельно простым и понятным.

И за это ему большое спасибо. Уж на что было просто обходиться со всеми настройками в Championship Bass, но в FLW tour Tournament 2000 при той же простоте еще и объем настроек увеличен раз в несколько.

Во-вторых, значительно лучше и детальней проработаны все места для лова. Это уже не ба-нальные озера, а которых толком никто не слышал, а весьма известные локации — Красная река и Миссисипи лишь одни из многих. Конечно, чего разработчи-





кам стоит наклепать побольше водных гладей с различной окраской, саму ведь донную поверхность прорабатывать не нужно. Но то, что есть, выполнено на «ура». Право, прочие рыбалки

да еще и в движении. Мелочь, повторюсь, но приятно. Кстати, именно мелочи и делают из игры какую-никакую, а конфетку. Обсасывать приятно, к сожалению, раскусывать совершенно не хо-

**Рыски теперь после поимки**

**демонстрируются в полном 3D,**

**да еще и в движении. Мелочь, повторюсь,**

**но приятно.**

могут отправляться в санкционированный «рециклер», с дополнительным форматированием основного носителя. Больше они не понадобятся. Водная гладь вообще способна потягаться с таковой в Championship Bass, но кто из них лучше — все же вопрос.

А вот то, что модели лодки и игрока проработаны весьма неплохо — факт неоспоримый. По-

чется. Да и нечего по сути. В глубине игры все та же ровная гладь воды, за которой патологически не видно рыбьего представительства.

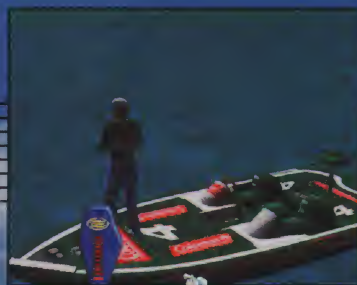
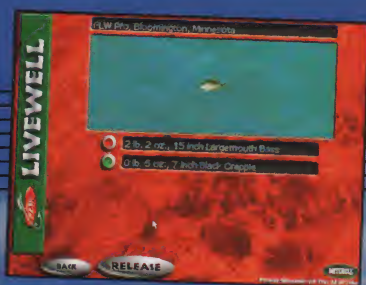
Что еще хорошего? Ну опять же количества. Просто всего довольно много. Чего нам всем не хватало в Championship Bass?

Правильно, обилия возможностей. Ко всему, кроме визуального ряда! Удочек было мало, наживок —



Карта, на которой можно выбрать место дальнейшего лова, вместо того чтобы перемещаться на лодке на протяжении нескольких минут непосредственно по водной глади.

приблизительно столько же, сколько было в Championship Bass, но вот количественно отмечается явное превосходство. Те же воблеры, блесны, «мушки» и простые



лигонов довольно много, так что угловатости нет и в помине. Но ведь и играбельность-то этим не накрутишь! Зато визуальный ряд стал существенно лучше, что просто не может не радовать.

Рыски теперь после поимки демонстрируются в полном 3D,

больше, но все же вполне счетное количество. Катушка так и вовсе одна отмечалась. Так вот, в FLW tour Tournament 2000 все не так. Там все так, как нам хотелось в Championship Bass, но не получилось. Удочек у нас теперь более чем достаточно. Видов насадок —

наживки. Естественных, правда, по-прежнему нет, но кому они нужны в игре!? Вот и катушек у нас вовсе не одна и даже не две, а целых несколько классов: тут и мультипликаторы, и простые безынерционные, и «инерционки». Сплошное удовольствие.

Ну и под конец давайте поговорим о графической реализации проекта. Собственно, все основное вы уже слышали. Осталось добавить, что из носовой камеры вид открывается весьма посредственный, а вот небо, берег и прочие «содружественные» объекты выполнены на уровне шутера средней ноги. Звуки весьма средненькие, но большего от них и не требуется.

Что же вам посоветовать? Гм. Ну если вы по-настоящему любите реалистичные рыбалки, то игра эта для вас. Если же нет, и вы только ради развлечения готовы «пошлифовать» водную гладь блесной, то лучше играйте в Championship Bass, который в который уж раз настоятельно всей редакцией рекомендуем (не зря же мы про нее в «Стенку» написали). MG



А это, господа, те люди и компании, которые собственно и поспособствовали появлению этой неоднозначной игры.



# КАБАК МЕЖ МИРОВ

Виртуальный роман в четырех попытках

Попытка Первая, или

Да здравствует Отечество!

П. Курвин, Д. Марвин



## Глава I. Как тебе повезло...

Марвин Курвин, известный друзьям под кличкой Маньяк, а врагам — под кличкой Мародер, взглядел на свое отражение в зеркале сортира, поправил оранжевую бабочку (так идущую к строгому зеленому смокингу) и самодовольно ухмыльнулся, обнажив полную пасть платиновых коронок.

Марвин имел все основания быть довольным собой. Звание Агента 00, полученное им на днях за успешную операцию в горных районах Антарктиды, было пределом мечтания всех сотрудников Шефа и символом высочайшего доверия. Если воспитые невежам-литераторами числительные типа «007» означали всего лишь разрешение на банальное убийство в интересах государства, то Агент 00, как прямо следовало из тайной символики номера, имел полное право просто мочить всех в сортире. А теперь Шеф снова вызывал его к себе. Видимо, предстояла очередная операция на благо человечества, а там, как знать, — и венец всех трудов, титул Агента Минус Один...

Мародер еще раз отрепетировал улыбку победителя, окинул хозяйским взглядом стройные ряды унитазов и вышел навстречу подвигам. Если бы он знал, что ему предстоит, то не пошел бы никуда, а засел бы в сортире, дождался профессора Светозара и замочил бы его в полном соответствии с полномочиями. Тогда всей этой истории не было бы... да и никакой

вообще истории не было бы, кстати говоря. Однако Курвин еще не знал тогда о существовании профессора Светозара...

Секретарша Шефа (эффектная блондинка согласно спецификации № 32/111 от 1913 года, детально описывавшей ТТД типовой секретарши Шефа и с тех пор не пересматривавшейся), узрев Дабл-Зеро, зарделась, потупила уставные васильковые глаза — и, ахнув от очевидности намека, полезла из-за стола, раскрыв чувственный рот и мелькая коленками. Марвин тоже невольно посмотрел вниз, чертыхнулся про себя и, сделав поворот кругом, на секунду вернулся в сортир — исправлять небрежность в одежде. Непокоримая суровость Маньяка в отношении секретарш давно создала ему несколько странную репутацию среди недалеких агентов типа «007» а на самом-то деле он был единственной в Конторе особью мужского пола, знавшей, что со времен издания спецификации данное изделие не меняли и даже не подвергали капремонту...

Так судьба дала Курвину последний шанс встретить профессора Светозара на своем поле. Однако и на сей раз даже тень предчувствия не посетила его мужественную голову. Одним отточенным движением застегнув молнию и миновав насупившуюся секретаршу, Мародер пинком распахнул стальную дверь, ведущую в кабинет Шефа...

...Шеф был всегда. Он был даже раньше секретарши (что само по себе могло вызвать дрожь у людей осведомленных). Сначала



учреждение, шефом которого был Шеф, называлось то ли МИ-6, то ли ЦРУ, и не знал о его существовании только ленивый. Затем, в рамках общей борьбы за зрелищность и кинематографичность, учреждение проиеновали Специальной Президентской Службой, и каждому новому президенту после инаугурации сообщали об СПС под большим секретом, а отставные президенты под- лежали почетной лоботомии (правда, вдовствующая королева и сценаристы телесериалов все равно знали все). После следующей реорганизации факт существования Организации был засе- кречен даже от президента и вдовствующей королевы; ну, а последняя реформа привела к тому, что сам руководитель понятия не имел, чем же он руково- дит. После этого он перестал быть просто шефом и стал Легендар- ным Шефом, грозным и неулови- мым одиноким защитником цивилизации...

...Внутренне морщась (откры- тие полутонной стальной двери пинком ноги в белом тапочке не проходит даром даже для спеца- гентов), но не потеряв идиотичес- кую штатную улыбку № 1 («де- бил-супермен-спецагент-белоку- рая-бестия-спаситель-отечества») согласно накладной от 1 апреля 1933 года), Курвин молча разгля- дывал посетителя, вальяжно раз- валившегося в кожаном кресле Почетного Гостя около любимого журнального столика Шефа. По- сетитель ему не нравился. Во- первых, слово «развалившегося» подходило к этому типу во всех смыслах. Старый сморчок, каза- лось, действительно разваливал- ся на донорские органы для голо- дающих африканцев; этого не мог скрыть даже дорогой костюм от Хед-энд-Шолдера. А во-вто- рых... во-вторых, глумливая улыбка, блуждавшая по лицу се- дой козлобородой развалюхи, на- гло не вязалась с его внешним видом!

— Что, не нравится? — про- зорливо спросил Шеф, появля- ясь, как всегда, из ниоткуда и с таким видом, как будто он ужасно спешит далее в нику- да. — Не нравится наш гость? А ведь придется! Хе-хе, нравит- ся — не нравится...

(Все знали, что Шеф давным- давно впал в маразм. Именно это делало его таким ценным Ше- фом. Именно поэтому ему не по- зволяли бросить все и начать из- давать дамский журнал про эле- ктрические кандибоберы, хоть он периодически и порывался. Ибо кто же, как не маразматик, в со- стоянии адекватно реагировать на нужды современной цивили- зации?)

— ...А придется! — по- вторил Шеф и повалился на журнальный столик. — Ибо это — профессор Све- тозар, научный руководи- тель твоей следующей судьбоносной операции!

...Тут бы содрогнуться Агенту 00, но пробелы в сравнительной лингвис- тике губят всех крутых, начиная с Полифема. Вме- сто проблем калькирова- ния с греческого другое за- нимало Маньяка: так по- жать руку новоявленного начальничка, чтобы тот сразу понял свое место сморчка позорного!

— Дабл-Зеро, — произ- нес Марвин с улыбочкой № 3 («крутой-тупой-па- цан-политкорректный-за- щитник-человечества») и слегка напряг хватку.

— Светозар, битте, — ответил сморчок с похаб- ной улыбочкой и пожатие выдержал.

— Агент, — продолжил Курвин и сжал свою же- лезную длань уже всерьез.

— Профессор как бы, — отреагировал смор- чок... И тяжело же было, между прочим, пожатье каменной его десницы!

— Уйя-уйя! — сдался суперагент, потрясая в воздухе распухшей кистью.

— Как это пудет пфо-англи- ски... прозайт! — немедленно со- гласился профессор с неподража- емым баварско-бердичевским ак- центом, шустро доставая из жи- летного кармана непостижимым образом поместившуюся там ли- тровую бутылку виски «Джонни Баттхед Блэк Лэйбл». — Я плохо разговаривать дер блин англосак- сонский мотив...

— Но он самый крутой в мире специалист по реально-виртуаль- ным транзакциям! — подхватил Шеф. Одновременно он подхватил бутылку «Джонни Баттхеда» из рук профессора и три граненых стакана из ручек очень вовремя возникшей секретарши.

«Что-то будет», — посетил Маньяка первая пророческая мысль: обычно Шеф запрещал своим сотрудникам не только пить, но также курить, любить и думать в помещениях Конто- ры... — «А кстати, можно блес- нуть эрудицией... транзакции... виртуальные...»

— Кто-то украл дер мит... тьфу на вас, профессор!.. The много денег через электронные счета? — попытался Марвин про- демонстрировать аналитическую прозорливость своего суперагент- ского мышления. — Дело об элек- тронной краже?



— Дас из глупень, — конста- тировал профессор, обернувшись к Шефу и тыча костлявым паль- цем в суперагента. Обида не по- мешала Курвину заметить натре- нированным взглядом, что на пальце блеснуло было тяжелое золотое Кольцо без всяких знаков различия — и тут же исчезло...

— Дело о виртуальном подло- ге, так будет вернее! — провоз- гласил Шеф и засосал порцию «Джонни», занюхав серьюгой-тали- сманом.

(Как известно, на дне каждого стакана «Джонни Баттхед» можно найти зашную или заносную серью-талисман; именно поэтому в окружающей нас действитель- ности так много трансвеститов.)

— ...Короче, это целая исто- рия. И даже не на Патриарших, а куда круче... Профессор, прошу вас. То есть — битте...

— Виртуально-реальные транзакции, — с готовностью провозгласил Светозар, размахи- вая стаканом и одновременно пы- таясь засунуть талисманную серью в ноздрю секретарше, — есть транзакции абер реальным и виртуальным... ens? как бы ми- ром. Типа взаимные переходы конкретна-а трансцендентного в чиста-а имманентное (я дер последний раз блин soggy ту в натуре плохой англосексон- ский!). Известно есть: время,

«Все знали, что Шеф давным-давно впал в ма- разм. Именно это делало его таким ценным Ше- фом. Ибо кто же, как не маразматик, в состоянии адекватно реагировать на нужды современной цивилизации?»





«...пятьдесят миллионов фанатов Battletech, сами того не подозревая, будут слиты в Одно, которое позволит Гершензон-Пупыркину ввести кластер робопитов клана Нефритового Жезла в реальность августа 1917 года...»

итить, измерение, отличное... отличное! Отличное измерение! От прочих. Абер сознание дер течет вдоль него. Но если сознание прочтет в другую сторону?

«Псих», — с облегчением подумал Агент 00. Облегчение было столь велико, что он даже собрался было нарушить собственные принципы и начал строить глазки секретарше.

— Сам ты псих! — Обиделась та, демонстрируя чудеса телепатии и чудеса психоанализа в одном флаконе.

— Действительно, — сурово произнес Шеф. — Ты пойми: прошлое — наше ДОСТОяние. Вдобавок, оно нас ДОСТАло. Значит, по всем законам семантики... которые есть законы сродства... оно нам должно быть ДОСТупно. Доступно?

— Э-э... — находчиво ответил Маньяк.

— Йес!!! — снова возопил профессор Светозар. — Множественное бытие сознаний пронизает ткань времен; существенная сублимация реальности...

(«Я бы сказала: не реальности, а сугубости», — пробормотала образованная секретарша.)

— Позволяет слить времена и пространства... Но это еще не все... Компьютер есть у вас?

— Вас из дас... — машинально отозвался совершенно дезориентированный Курвин.

— It's genius! — возликовал профессор. — Тогда вы все суть понимающий есть. Нету Востока, и Запада нет... Пардон, мадам, занесло... нет, не бойтесь, не залетело... Нет отдельно программа там-сям, твоя-моя, миллион, миллиард штук, андэстенд? Есть ОДНА программа как идея, ба'нч? Вот мит компьютерная игра туда-сюда — копий пусть миллион, но одна форма есть. Абер эта форма ака идея не менее реальна...

— Даже более реальна, — подхватил, вставая, Шеф.

— Чем миллиард копий, — проворковала секретарша.

— Ведь там... — Шеф прицепил погоны к майке.

— В Кабаке-меж-Миров... — Секретарша мечтательно закатила глаза.

— Идеи правят реальностью! — Профессор грохнул кулаком по столу, стол переломился пополам и очарование минуты было нарушено.

— Нет, ну я, чисто, не понимаю... — пробормотал Агент 00, озираясь вокруг и прикидывая, как бы улизнуть. Однако выхода уже не было. Полутонная дверь тихо закрылась сама собою...

## Глава II. Добрейший Князь, Князь тишины...

— Кар-роче!!! — Гаркнул Шеф, и Марвин наконец-то разглядел нацепленные им погоны. Там блистали две звездочки — символ победы Буквы над Смыслом. Отныне возражать было бессмысленно.

(Как известно, прапорщик — древнейший магический чин. Именно прапорщики легче всего преобразуют Слово в Дело, а виртуальные накладные — в реальные доски, мясо, спирт... или наоборот.)

— Если десять тысяч серверов... Двести миллионам геймеров... Покажут в одну секунду один место, одна точка, соединят их дер чисто мит... профессор, я вас потом расстреляю... соединят их в Одно. И это Одно в единую цепь соберет их, единой целью скует их... Что будет, товарищ Агент? — Вынул



трубку изо рта, Шеф несколько раз задумчиво обошел вокруг разбитого журнального столика, машинально поглаживая усы.

— Все означенные геймеры упадут в данную точку пространства-времени, — отрапортовал замордованный Курвин, пытаясь найти хоть какую-то точку опоры.

— Садитесь — дыба. Что будет, товарищ Светозар?

— Одно дер собирающее мит кующее — конечно, символ... — ответил Светозар, и Агенту 00 снова показалось, что он любовно поглаживает некое призрачное золотое Кольцо. — А упадут в эту точку те, КОГО эти геймеры играли... Именно ИГРАЕМЫЕ выпадут в нашу вероятность — в наше прошлое или будущее...

— А почему, профессор, вы иногда говорите по-русски... пардон, по-английски... без всякого акцента? — С отчаянием смертника выкликнул Марвин.

— А потому, что у автора не хватает знаний долго имитировать немецко-барнаульский акцент! — с таким же отчаянием выпалил инфернальный профессор, после чего все об этом обмене репликами забыли навсегда.

— ...Значица, так! — Шеф снова сменил имидж и теперь был сух, как новогодняя елка к 8 марта. — Слушаем вводную.



(«Вводную...» — вдумчиво повторила секретарша.)

— ...Международный террорист Ахмад Вольфгангович ибн Гершензон-Пупыркин овладел се-

кретом реально-виртуальной транзакции. В ночь на 30 ноября пятьдесят миллионов фанатов Battletech, сами того не подозревая, будут слиты в Одно, Которое позволит Гершензон-Пупыркину ввести кластер робопилотов клана Нефритового Жезла в реальность августа 1917 года, чтобы поддержать путч генерала Корнилова. Мне нет нужды объяснять, что подобное вторжение в прошлое — против интересов цивилизации. Агент Дабл-Зеро!!!

— Йа!!! — Вскричал Курвин. Он был бы рад прикинуться ветошью, но дисциплина оказалась прежде всего. Кроме того, когда Шеф говорил ДЕЙСТВИТЕЛЬНО командным голосом, то даже и ветошь (не исключая секретаршу) строилась по стойке «смирно».

— Вам поручается — сквозь наш аппарат кодировки — принять Смысловую Форму, перейти в Пространство Идей, найти там Кабак-меж-Миров и предпринять все необходимые меры, чтобы вторжение в сущность прошлого не увенчалось успехом. Вперед, мой мальчик! Сорок веков глядят на тебя... с высоты вот этого вот всего... и фигеют...

— Ше-еф... — Курвин привстал, огляделся и увидел, как плавно отъезжает в сторону крыша. По ту сторону крыши сверкало, сияло и манило секретнейшее оборудование XXI

«Вперед, мой мальчик! Сорок веков глядят на тебя... с высоты вот этого вот всего... и фигеют...»







века, однако в кои-то веки Агента 00 совсем не тянуло на задание. — Может, программиста какого послать? Я же боевик... А там типа виртуальность, программы, игры... Или геймера крутого, а?

— Посылали! — загромычал Шеф. — За мной-то послать не загромеет! Я всех уже послал... Но там, в Виртуале, у кого с фантазией хорошо, тот сразу гибнет от ужаса... У тебя с фантазией — как?

— У меня с фантазией — никак! — гордо ответил Маньяк и вдруг понял, что в кои-то веки можно было бы и соврать. Но было уже поздно.

— Значит, ты и идешь! — возбужденно залопотал профессор Светозар, нежно подталкивая Мародера к транс-виртуальному агрегату своей (если помните) весьма каменной десницей. — Там, в Кабаке-меж-Миров... Если ты вдумчивый, если ты веришь в фантазию, то увидишь ты ПРОГРАММУ — как реальность... Виртуальную вещь ты увидишь, как нечто свое реальное... подспудное, но реальное... конкретное... как в кошмарном... пардон, кошмарном сне, понял? Тогда ты готов. Рехнулся. А без фантазии ты увидишь там просто символических пацанов. Чиста-а у тебя иммунитет. И туда-сюда однозначно. Перетираешь, о'кэй?

— Профессор, — устало сказал Агент 00, почти добровольно уже усаживаясь в устрашающее кресло реально-виртуального трансактора. — Только одно мне скажите, профессор: ну ПОЧЕМУ ЖЕ мне так кажется, что я вас знаю? Вас, случайно, в Греции не было? И может, мы сначала допьем?

— Хе-хе, — сказал Светозар. — В Греции-то все было...

«Однако почему-то именно секретаршин оскал запомнился Курвину, падающему внутрь и вбок Пространства-Без-Балды... Запомнился, как прощальный привет Матери-Земли..»





И вроде даже выпрямился как-то профессор, увеличился в размере... В общем, забурел. И может быть, даже и согласился бы допить и *побаза-арить конкретно-а*, совершенно уж бесстыдно обнажив на среднем пальце левой руки широкое золотое Кольцо. Но тут вмешалась секретарша, плавно переместившаяся в район Шефа и всех его рычагов влияния.

— А по-моему, хватит уже этого... вот, вот этого! — объявила она. — Хватит! Пора Родину спасать, слышь, ты?..

И она нежно нажала рычаг. Конечно, одновременно с нею рычаг нажали все остальные: и Шеф (ухмыльнувшийся мудро), и профессор Светозар (просто ослабевшийся). Однако почему-то именно секретаршин оскал запомнился Курвину, падающему внутрь и вбок Пространства-Без-Балды... Запомнился, как прощальный привет Матери-Земли.

### Глава III. Доброе утро, последний герой!

В глазах кружилось, в ушах мельтешило, в носу сверкало. Открывшиеся Агенту 00 бездны, зрелища и просторы выглядели совершенно неопишимо, находясь за гранью человеческого восприятия (большинство беллетристов, сообщив, что Нечто «неопишимо» или «находится за гранью представимого», тут же портят все впечатление, начиная Это подробно описывать. Не будем следовать их примеру. Неопишимо — и баста). На этом этапе, видимо, и лишались ума излишне интеллигентные предшественники Маньяка. К счастью, никто не может потерять того, чего не имеет.

Вскоре началась предсказанная профессором символическая адаптация. Неопишемое сдало позиции и стало всего лишь чудовишным. Сперва Агенту 00 показалось, что вся Вселенная вокруг него завернута, наподобие военно-морского покойника, в огромный черно-сине-красно- и так далее флаг. Затем флаг вдруг лопнул по швам, и трубный глас объявил: «*Omnia Microsoft tres patres divisa est!*». Потом начали проявляться детали. Мир наполнился очертаниями и частностями. Мимо Марвина забегали и зашмыгали разные мелкие обитатели виртуальной реальности — давно знакомые хливые шорьки с хрюкошущими зелюками, а также менее известные мнулые сомяки, вилосатые ерундуки, хопотливые кроколики и сырые гребня. Наконец, наискосок по Дворцовой Площади пробежал неизбывный Белый Кролик во фраке, кося на Курвина лиловым

глазом и бормоча: «Лапки мои усики... Ну хоть НА ЭТОТ-ТО РАЗ можно было без меня обойтись?» После этого Агент 00 понял, что символизация закончена. И действительно...

...Маньяк сидел за столиком в углу Кабака и таращился во все глаза. Несмотря на всю адаптацию, здесь было на что посмотреть. Многочисленные завсегдатаи, (в земном своем воплощении являвшиеся прикладными и игровыми подпрограммами, были настолько колоритны, что один взгляд на них заставлял бы удавиться от зависти Дали, Босха и Ван Гога (кстати, чье-то отдельно взятое Ухо тоже здесь присутствовало и давно уже колотило кулаком по стойке, требуя повторить AVR с тоником). Сущности входили и выходили через сотни дверей Кабака; ползали по стенам и потолку; устраивали у стойки драки (что живо напоминало корейский салат в бетономешалке).

— Ку-ку! — раздалось вдруг у Маньяка над ухом. Он вздрогнул и обернулся. Огромная бабища, вся поросшая ушами, ртами и глазами, кряхтя, уселась за его столик.

— Тетя Ася приехала! — объявила она, кокетливо похлопав ресницами по всему телу. — Увидим друг друга?

шла до середины зала. Некоторая фигура в черном балахоне, сидевшая рядом с Ухом Ван Гога, выхватила у него бокал и запустила им в деревянного коня. «История должна быть разрушена!» — продолжала вещать бабища. Роботы дошли до одной из противоположащих дверей. Бокал разбился о хребет коня, AVR с тоником как бы вскипело, конь почернел и начал съезживаться. Бабища заткнулась на полуслове и сгнула. Маньяк вскочил на ноги как раз вовремя, чтобы увидеть, как закрывается дверь за последним самоходным самоваром. На мгновение мелькнул пейзаж: хмурое небо, слякотная земля, холодный дождь...

— Грустить тебе не нужно есть. — Фигура в черном уже сидела напротив Маньяка, скрестив на груди руки... вернее, рукава. Под капюшоном клубилась тьма, и только две багровые точки полыхали пронзительным огнем...

— Кой черт! Не грустить! — взорвался Маньяк, отряхиваясь и дико озираясь. — Ушли они, ушли! На Землю ушли!

— Во-первых, я не есть «кой» черт, — слегка обиделась Фигура. — Я есть черт весьма... конкретный, да. А во-вторых, что бы делать стали вы, свободу имев даже? Роботы под кидаться, имея

«Огромная бабища, вся поросшая ушами, ртами и глазами, кряхтя, уселась за его столик.

— Тетя Ася приехала! — объявила она, кокетливо похлопав ресницами по всему телу. — Увидим друг друга?»

— Уйди отседова! — завопил Маньяк, и с этого мига события начали развиваться стремительно.

— Есть коннект! — сообщила бабища гнусавым мужским голосом, извлекла из какого-то бокового рта деревянную лошадку на колесиках и кинула на столик. Одновременно с треском разлетелась одна из бесчисленных дверей Кабака, и оттуда поперли железные человекообразные. Впереди шла особо извращенная хромированная кастрюля на ножках, размахивая Нефритовым Жезлом. Деревянный конь наехал на дернувшегося было Маньяка, опрокинул его и придал к полу. «Ха-ха!» — закаркала бабища совершенно нечеловеческим голосом. — Получил ссылочку? Никто не встанет на пути Гершензона-Пупыркина и его нефритовых батлтехов!» Колонна роботов, распахивая посетителей, до-

крик за родину-мutter? Действовать дертосье надо есть, специфика учитыва...

— Ну и подсказки, раз такой конкретный, — огрызнулся в запале Маньяк. Потом подумал, окинул взглядом собеседника и добавил тоном ниже: — То есть если вам не трудно... Слушайте, а почему ваша манера речи так напоминает...







«Что за страна! — бессильно ругался про себя Курвин. — Гниль, глушь, пустошь, но на каждой версте — винокуренный завод!»

— Не время, камрад! — сурово оборвала его Фигура, но говорить стала заметно чище. — История, мать, в опасности есть! Вон — видишь? — за столиком сидят кальмары? Это подпрограммы из игры «Война Миров». Марсиане как бы суть. Игру не издали, так они до сих пор мыкаются, дверь на Землю ищут. Абер ты им подскажи. Клиноклином забашляют, так по-вашему? Клановый AI военный суть никакой есть, они железные треножники увидят, и в драку полезут, ибо за роботов примут, и взаимоничтожатся, и спасется история... Иди!

Фигура картинно воздела руки, и на бледно-костлявом безмянном пальце что-то знакомо блеснуло.

— Профессор? — ошеломленно пробормотал Маньяк, но перед ним

никого уже не было. Помотав головой, Агент 00 вспомнил о своих обязанностях и обреченно направился к столику, где компания кальмаров дружно поглощала траулер в собственном соку...

## Глава III. Мы одной Крови, ты и я!

...Когда из-за хмурого леска, казавшегося за дождевой хмарью грозным облаком на фоне беспросветно-серого неба, появилась громада стотонного «Дайши», напоминающая вставшего на дыбы чудовищного жука, Курвин понял, что сражение проиграно. Собственно, это было ясно еще за час до этого, когда ударное звено тяжелых треножников, погнавшись за одиноким шустрым «Дженнером», поз-

волило себя заманить на винокуренный завод и было там среди баков со спиртом накрыто ракетным ударом. Полдюжины марсиан, никогда не игравших в «Мехкоммандер», превратились в жаркое. Аромат водки и жульена из осьминогов донесся даже до Курвина, наблюдавшего побоище с покосившейся замшелой водокачки времен Ливонских войн. Несколько дезертиров, похожих на самоходные кучки грязи, остановили свой безудержный бег на север и отважно повернули на запах. «Что за страна! — бессильно ругался про себя Курвин. — Гниль, глушь, пустошь, но на каждой версте — винокуренный завод!» Однако какие-то надежды еще оставались; марсиане, оскальзываясь в допотопной чухонской грязи, выкурили-таки «черным дымом» элементалов с позиций на грунтовке Москва—Петербург и попытались даже перегруппироваться для контрудара... И тут с тылу появился этот «Дайши». Снопы солнечного пламени, выравнившиеся из двух импульсных метателлей, на секунду иссушили дождь; бронеколлапы двух треножников разлетелись в пыль, но ходовые части еще продолжали слепое движение вперед. Остальные марсиане развернулись и открыли огонь, однако слабые лучи подмокнувших лазеров ничего не могли поделать со знаменитой клановой броней. А тут еще серую хмарь прочертили дымные полосы — откуда-то из-за горизонта ударила управляемыми ракетами «Нага»...

Через полчаса все было кончено. Среди черных изб, в черной грязи, под свинцовым небом чадно догорали раскоряченные остовы проигравших «Войну Миров». Не менее дюжины неповрежденных победителей собрались на соседнем тускло-рыжем болотце, приводя себя в порядок и явно готовясь к продолжению марша. Между ними и Питером лежали только брошенные окопы. Вряд ли могло послужить утешением, что солдаты Корнилова, как только началось сражение железных чудовищ, разбежались в полном одиночестве с солдатами Временного правительства. Кланмены Нефритового Жезла в солдатах не нуждались.

«А в Питере сейчас парад, — ни с того ни с сего подумал Курвин, медленно спускаясь по ржавой лестнице с водокачки. — Музыканты. Кавалерия, блин! Воздушные шары. Кафе «Блеф»... или «Блеф-Клуб»? Там этот... в желтом шарфе... А с трибуны лично главный... как его? Во френче... Ручкой машет. Как же его?»





Славянские имена-отчества всегда были для Агента 00 темным лесом.

«Длинное что-то. Во френче... Иосиф Виссарионович? Нет, это в другое время... Хотя какое там время... Времени больше не будет...»

Додумывал он уже, стоя в луже у подножия башни и, ежась под дождем, вглядываясь в мокро-асфальтовые туши развернувшихся к северу победителей.

— Эх, не повезло Александру Федоровичу, — произнес кто-то рядом. Курвин равнодушно оглянулся. Какой-то грязный и небритый мужик в треснувшем пенсне и в офицерской шинели без знаков различия сидел на грудке битого кирпича, выпавшего из стены водокачки, смоллил сигарку и тоже разглядывал роботов. Дождь его не волновал.

— Кому? — машинально спросил Курвин.

— Сан Федычу, — охотно пояснил мужик. — Керенскому. Премьеру нашему, забыл, что ли?

— Керенскому? — медленно повторил Курвин. — Нынешнего правителя России зовут Александр Керенский?

— Ну, — подтвердил мужик. — Эк тебе, паря, мозги отшибло...

Однако Курвин уже бежал через поле к железным истуканам, спотыкаясь, падая, вскакивая, но не переставая размахивать белым носовым платком. Историю России он знал плохо, зато точно помнил, каким имечком наградили отца-основателя и прародителя всех Кланов небогатые на фантазию авторы серии «Баттлтех»...

...«НАС ОБМАНУЛИ! — Стальной голос Носителя Имени в шлемофонах дрожал не только от ярости, но и от мистического ужаса. — ЭТИМ МЕСТОМ ПРАВИТ САМ КЕРЕНСКИЙ! ПРЕДОК НАШИХ ПРЕДКОВ! ИНФОРМАЦИЯ, ПО-

ЛУЧЕННАЯ ОТ ПАРЛАМЕНТЕРА, ПОДТВЕРЖДЕНА РАДИОПЕРЕХВАТОМ! НАС ПОСЛАЛИ ПРОТИВ СВЯЩЕННОЙ КРОВИ! СМЕРТЬ ПРЕДАТЕЛЮ!»

«Смерть Гершензону-Пупыркину! — стройным хором откликнулись сибь. — Слава Керенскому!» Где-то в районе винокуренного завода знойным маревом появилась дверь в Кабак, и кластер Нефритового Жезла покинул реальность.

В ту же дверь с разбега нырнул головою Агент 00, и вновь Неопикуемое приняло его в объятия, чтобы затем выплюнуть в кабинете Шефа прямо на колени истосковавшейся секретарши.

Затем в дверь забрело еще несколько пьяных дезертиров, потребивших под спиртик всех осминогов и желавших продолжения банкета. Что с ними приключилось в Кабаке-меж-Миров и чем они стали — гадать не надо. Достаточно посмотреть на отечественный софт.

Только после этого дверь исчезла. Тогда мужик в пенсне встал, отбросил сигарку, почесал невесту откуда взявшуюся козлиную бородку безымянным пальцем с широким золотым Кольцом, пробормотал «мнэ-э... мит весьма удовлетворительно есть... весьма», запахнулся в черный плащ и тоже исчез. И не осталось никого. Только вороны на мокром ржавом поле; да Керенский в Петрограде; да август 1917 года — такой, каким он и был. Со всеми вытекающими последствиями... МЗ

«НАС ОБМАНУЛИ! — Стальной голос Носителя Имени в шлемофонах дрожал не только от ярости, но и от мистического ужаса. — ЭТИМ МЕСТОМ ПРАВИТ САМ КЕРЕНСКИЙ! ПРЕДОК НАШИХ ПРЕДКОВ! »





**В**

каждом номере MegaGame где-то в районе сто тридцатых страниц живут «Бестолковые рейтинги». В них можно найти все грандиозные достижения современных (и не очень) компьютерных игрушек, правда,

довольно-таки странно перемешанные и безо всякого здравого смысла помещенные на разные призовые места. Но оно так и задумано: не наше это дело — проводить обстоятельные опросы серьезного общественного мнения. Но иногда одна-другая не слишком бессодержательная

мысль посещает и авторов этого раздела. Как, например, сейчас ни с того ни с сего зашла такая мысль погостить ко мне: что это мы все об играх да об играх? Пора подумать и о тех, для кого эти самые игры делают. Так что всем приготовиться, зоркий мегавзгляд разворачивается на сто восемьдесят градусов.

**Виктор Расстригин**

# Вот и вас посчитали

## Мегатоп игроков

**А** также геймеров, геймерш и остальных игрушколюбов. Вот так-то. Думали, никто из вас не попадет на страницы журнала? Надеялись отмазаться, предоставив тяжелую долю участников конкурса бедным жителям компьютерных миров? А вот и просчитались! Мои цепкие руки пробрались по другую сторону монитора, туда, где одинокие и беззащитные, вы судорожно елозите мышкой и безрезультатно пытаетесь найти спасительную комбинацию, прекращающую мои душераздирающие изыскания. Но она не находится! Даже Великий и Ужасный Резет оказался под моим полным контролем, не говоря уже о прочих Контрл-Альт-Делах и Альт-Эф-Четыре. Поэтому садьте поудобнее и стойко переживите следующие несколько номинаций, не забывая определить самую для себя подходящую.

### Как проводился отбор

Думаю, представленная мной живописная картина уже объяснила, какими зверскими методами я пользовался, собирая участников для своего рейтинга. Дополнительные комментарии излишни. Ну разве что такой: в результате по-

лучилась крепкая мешанина жанров и поджанров, игроков и мегайгроков, а также пострадало большое количество монстров, NPC и одна несчастная гениальная мышка, которой оторвали хвост (и я тут ни при чем!). Кроме того, собранный материал потребовал научного подхода к его обработке, так что текст написан околотиологическим языком, перемешанным с латынью.

И маленькое примечание: места в рейтинге распределены, так что вам будет о чем поспорить. Но чтобы не к чему было придраться, я умолчал о некоторых причи-



*Тетка с большой пушкой ни одного квакера не удивит, он только постарается поскорее ее перевести из разряда врагов в разряд фрагов. И не важно, Unreal это или Quake. Только в командных играх еще могут подумать: а не своего ли убивают?*



*В Quake II deathmatch геймеры делятся на тех, кто уже не бежит, и тех, кто пока еще бежит, как на скриншоте. Но самое интересное, что эти состояния меняются у квакеров так быстро, что они успевают даже увидеть второго себя, распростертого в неестественной позе на полу.*

нах, по которым было определено преимущество.

Закончив со всеми надоедливymi формальностями, перейдем непосредственно к рейтингу.

**Квакеры.** Однажды, просматривая программу передач, я наткнулся на замечательный фильм — «Большие деревья». При чем здесь квакеры? А вы почитайте аннотацию: «Группа квакеров противостоит бандитам, пытающимся ог-



рабить их лесопилку». Это на полном серьезе! Так вот, такие квакеры — представители одной религиозной секты — нас абсолютно не интересуют. Наши квакеры не такие. Наши — это лидеры компьютерного сообщества. И не пытайтесь с этим спорить: достаточно посмотреть, сколько в них режется игроков и какие страсти кипят в клубах, когда сходятся в неприемлемом поединке враждебные кланы, чтобы удостовериться в этом.

Но у нас рейтинг, надо выбрать лучших среди лучших, первых среди квакеров. Как ни странно, первыми стали вторые.

**1. Квакеры-кудвакеры.** Те, кто считает, что Quake II — это игра всех времен и народов. И я с ними согласен. Потому что здесь есть главная деталь боевика — мухи над трупами. Они потом много где появлялись, но в Quake II их увидел впервые.

Многие из кудвакеров — бывшие квакеры обыкновенные (Quakus Vulgaris) и будущие кутриеры (Quakus Arenus). Свое происхождение ведут от разных предков. Так, некоторые ранее встречались в подземельях замка Вольфенштейн, но быстро эволюционировали в думеров. Кстати, вольферы стал думерами не потому, что трудились, а потому, что искали секреты. Да и думеры стали квакерами по той же причине. Так что секрет превратил думера в квакера!

Однако есть достоверные сведения, что многие стали кудвакерами то ли минуя стадию думеров, то ли пойдя по побочной линии — по линии дюкеров. Эта мутация кудвакерского племени обладала гораздо большими возможностями, чем Dumerus Primus и даже Dumerus Secundus. Во-первых, они умели летать, а во-вторых — говорить. Тем не менее на настоящий момент Dukus Nukemus практически вымерли (наверное, из-за эгоизма, о чем говорит их любимая фраза «Damn! I'm good!», означающая «Надо же, какой я хороший!» ;)).

**2. Квакеры переставшие.** Тупиновая... простите, турнировая ветвь квакеров. Воинствующие представители очень не любят, когда им напоминают о родстве с квакерами. Впрочем, их особенная выразительность и изящество дают повод стесняться своих не слишком красивых со-

братьев. На данный момент самым продвинутым видом являются Unreal Tournamentus (я не хочу с ними конфликтовать, поэтому приставочку Quakus опущу). Интересными их особенностями можно считать сильную уязвимость головы и патологическую подверженность фрагопередаванию. Если сервер не стерилизован и содержит вирусы этой болезни, несчастные турнирщики толстеют с каждым заработанным фрагом и становятся более уязвимыми. Кстати, из-за этих проблем со здоровьем им и не удалось подняться выше второго места.

**3. Квакеры общественные.** Это не то чтобы отдельный вид квакеров, скорее, некий их подвид, предпочитающий охоту стаями, а не одиночную мессировку за кусок флага. И хотя слаженностью действий они положительно отличаются от квакеров-индивидуалов, призовое место приходится делить сразу на многих, так и выходит, что только бронзовая медаль каждому и достается.

Самый благородный представитель этой группы — трайбер (Tribus Starsiedgeus). Эти смелые воины обладают наибольшей организацией жизни и войны (впрочем, для них эти понятия являются одним и тем же) и на своих дальних родственниках почти не похожи. В самых организованных группах трайберов есть даже явные стратегические лидеры, осуществляющие общее управление командой и не участвующие в тактических боях.

Другой, видимо, самой многочисленной группой, можно назвать квакеров тимфортрессчиков (Quakus Team Fortressus). Их эволюция протекает параллельно основному потоку квакеров, и часто наблюдаются взаимные обмены представителями. Кстати, где-то



*Побывать военным теперь можно не выходя из дома — просто вступай в отряд Team Fortress и получай каску, камуфляж, пулемет и, конечно же, помощь однополчан... нет, однозвонья.*



среди этих квакеров находятся и квакеры полуживые (Quakus Half-lifeus), а также промежуточное звено — квакеры-флагофилы (Quakus CTFus).

В целом наблюдать за жизнью квакеров очень интересно. Явно прослеживается приобретенная за время эволюции тяга к кучкованию, хотя у игроков в «Вольфенштейн» такого не наблюдалось: это были настоящие одинокие волки, способные отобрать мясо у разъяренной собаки и съесть его прямо в сыром виде. Теперь же все большую популярность приобретают клановые структуры, и одиноких игроков в отношении становится меньше.

Наблюдается также техническая дегра-

логическими факторами, не зря же слово «тракторист» стало чуть ли не оскорбительным.

Продолжим экшн-линейку, но немного отодвинем камеру. Скажем пару слов о тех, кто предпочитает видеть спину своего персонажа, а не смотреть на игровой мир его глазами. Красивого названия для этих игроков не придумано, а вот их любимый жанр имеет целых две части в определении: action/adventure.

1. Тут уж никуда не деться от женщин. Первое место занимает



*Если квакеры практически всегда отождествляют себя со своим персонажем, то в данной ситуации это было бы несколько странно. Ведь в Tomb Raider в большинстве своем играют парни, а Лара — абсолютно точно женского полу... Хотя при сегодняшних достижениях медицины...*

дация сообщества, выраженная переходом с тракторов на естественные тягловые средства — мышей. Это вызвано, по-видимому, некими социо-

проматерью всей линии — незабываемая и день ото дня становящаяся все пышнее и глаже Лара Крофт. У этой... э... мадамы огромная известность, хотя некоторым ее нескончаемые приключения уже поднадоели. Во что это вылилось — можете посмотреть в четвертом Tomb Rider. Ох, кажется, мы отвлеклись!

Так вот, топ у нас о геймерах, а не о женщинах, и, насколько мне



*Tribes 2 — это уже армия будущего. Хотя взаимовыручка и поддержка друг друга у участников команды так же сильна, как и в Team Fortress.*



известно, **крофтоманы** в основном мужского полу. За их фанатичную любовь к тамбовскому рейдеру присуждается первая премия в текущей номинации (по поводу призов обращайтесь к ответственному редактору, а я всего лишь безответственный автор, с меня спроса нету!). Подробный рассказ про них я, пожалуй, оставлю для доброго доктора Фрейда... Или для мегагеймского комикса.

2. Гм... Что-то глухо со вторым местом. Претендентов нет... Все самозабвенно режут в «Ларочку» и не хотят себя номинировать... Неужели придется закрыть этот раздел топа, оставив одного участника? Ну уж нет! Раз такое дело, принесу в жертву часть себя!

Итак, на втором месте — я и все, кто вместе со мной считает, что археолог всех времен и народов отнюдь не Лара Крофт, а Индиана Джонс. Мы-то знаем, что госпоже Крофт далеко до сообразительности и ловкости доктора Джонса (ну ладно, ладно, про ловкость я погорячился...), а уж про легендарное прошлое и говорить нечего. Так что при поддержке товарищей С. Спилберга и Дж. Лукаса мы решительным броском занимаем вторую позицию и основательно подготавливаемся к взятию вершины хит-парада. Но это чуть позже, когда Лару и ее пистолеты позабудут.

Продолжаем наши подвижки камеры, дающей игроку представление об игровом пространстве, и перейдем к следующей номинации рейтинга, заполненной возвышенными игроками. Они не любят лично, как квакеры, обгагряться кровью собратьев или озеленяться мерзкой слизью уродливых монстров. Это стратеги. Видимо, среди них весьма распространена мания величия: подавляющее большинство представителей этой группы взирают на поля боев или строительные площадки городов с высоты птичьего полета, представляя

себя кем-то вроде богов. Часть из них даже не скрывает этого: любимым занятием последних является просиживание за каким-нибудь GodSim'ом.

1. Первые, на мой взгляд, это **старкрафтеры**. За их потрясающую способность менять личину — то людьми бегают, а то в каких-то жутких быстроразмножающихся зергов обращаются (хотя многие предпочитают быть одними и теми же, правда, и тут могут оказаться все теми же зергами, а отнюдь не людьми). Принадлежат к роду крафтеров, в который входят они сами — Craftus Astrus, их предки — Craftus Warus Secundus и, наконец, родоначальник — Craftus Warus. На настоящий момент они почти полностью исчезли. Что можно сказать об их жизни?

Самое замечательное это их гигантский скачок в развитии, сопровождавший переход от второй стадии к третьей. Благодаря ему средневековое общество за короткий срок вышло в космос и разработало высокотехнологичное оружие, которое мы, реальные люди, предпочитаем называть оружием будущего.

Другой интересный момент — четкое внутривидовое разделение, существовавшее с самого начала в виде двух внешне различных подвидов, но своего максимума достигшее только сейчас, выразившееся в трех абсолютно разных мутациях, тем не менее явно имеющих общие корни.

2. Вечные соперники победителя данной номинации — **кзпвелы**. Правда,



Еще один персонаж для любителей смотреть на спину — Индиана Джонс. Что называется, найди десять отличий от Лары Крофт.

в далеких от научных кругов это имя мало кому известно, обычно предпочтительней более короткое СиСи. Или Си-энд-Си (C&C). Еще одно, самое модное сейчас название — **тайберийцы** (Tiberian Solaris). Или несколько подзабытое прозвище Красные Огоньки. Самое смешное, что к вершине геймерской славы эта компания пришла из достаточно отдаленной от страгетов группы игроков — квестеров.

**контролирующие время.** Непонятно как, но им удалось подчинить себе скорость следования событий в виртуальном мире. В их власти вообще затормозить ход часов в игре и спокойно в течение сколь угодно долгого времени подумать над Жутко Хитрым Планом нападения на противника. Эти способности достойны почетного третьего места. Чтобы достичь больших высот, двигаться надо все-таки побыстрее, у нас век скоростей.

Представляют этих страгетов цивилизаторы (Meyer Civus), centaвры (Meyer Alfa Centauri) — и те, и другие открыты известным исследователем Сидом Мейером Майкропрозовским; также к ним относятся хоммы (HoMMus), имеющие три оцифрованных подвидов, и уфошники (UFOus или XCOMus), тоже в нескольких версиях.

4. А вот и самые глобальные — **симщики**. Этим геймерам достались в руки весьма неплохие средства контроля над человечеством. Имеется полный набор игр как для начинающих (The Sims, управление домом с семьей), так и для имеющих большой опыт работы с людьми (SimCity, построение собственного города). Для особых любителей есть целая череда и других способов забавляться по-крупному и по-мелкому: симмуравей, симземля, симферма и т. д.

Кто же еще рассекает виртуальные просторы? Ну, вы понимаете, «рассекает» я не зря сказал, речь, конечно, о них... о симулянтах. На слух они кажутся теми же



Так, что у нас тут? Ага, злые терраны убивают добрых протосов. Вот чему учит геймеров Starcraft. А потом удивляемся, почему из них зерги вырастают.

Но как-то так сложилось, что из Dune-квеста получилась Dune-2 RTS, а дальше пошло-поехало... и доехало до второго места в рейтинге. Почему не до первого — ну, так получилось. По алфавиту Tiberian Sun идет после Starcraft.

3. Одна из мощных группировок геймеров — походовики, или, как они себя называют, **стратеги**,



Мы строили, строили и наконец построили! И над просторами «Дюны» взошло тиберийское солнце. Может, хоть теперь будет мир?



симщиками, но на деле оказыва-  
ются ближе к квакерам.

1. Первыми стали не самые бы-  
стрые. Это покорители грунтовых  
дорог и асфальтовых покрытий.  
Короли четырех (ну или на сколь-  
ко хватит фантазии разработчи-  
ков) колес и (часто) обладатели на-  
стоящего руля, привинченного  
к столу, да педалей, расположив-  
шихся где-то внизу. Рожденный  
ездить обычно не летает, но ско-  
рость все-таки развивает прилич-  
ную. Недаром за гонщиками охо-  
тятся не только их соперники,  
но и дорожная полиция со своими  
непременными мигалками и сире-  
ной. Такое внимание говорит о по-  
пулярности, значит, добро пожа-  
ловать на первое место. Но вообще,  
обладатели четырех (в среднем)  
колес могут сильно отличаться.

Обычные **гонщики** (Speedy)  
скрываются от преследования, ис-  
кусно управляя своим автомоби-  
лем. Среди них встречаются любители  
жесткой реальности, на дух не  
переносящие всяческие упро-  
щения, и аркадники, предпочита-  
ющие лишь три кнопки — вправо,  
влево и разгон. С недавних пор  
в играх их стараются примирить:  
делают два режима, насколько это  
возможно удовлетворяющих за-  
просам каждого.

А вот **кармагеддончики** не лю-  
бят показывать противникам зад-  
ний бампер. У них другие ценнос-  
ти: чем больше покорежишь ма-  
шин, собьешь коров и прочих дви-  
жущихся и недвижущихся пре-  
пятствий, тем выше самооценка и,  
как правило, материальное обеспе-  
чение. Гонщики тоже иногда любят  
все покрушить, но обычно они ре-  
шают свои задачи по-другому.

2. Особые игры. Особые игроки.  
**Fly Simulator'ы** и те, кто в них иг-  
рает. Было время, когда Реталатор  
стоял на каждой душке, а рядом  
с ним располагался LHX. Сейчас  
самолеты на мониторе летают не  
так часто, но, как говорят, уровень



Какие прекрасные люди встречаются порой в стратегиях!  
А если вам не знакомо это лицо, вы не играли в Alpha  
Centauri.

современных разработок вполне  
соответствует реальности и может  
послужить неким подобием насто-  
ящего тренажера. Так что за на-  
стойчивость в овладении полезны-  
ми навыками высшего пилотажа  
присуждаю виртуальным летчи-  
кам второе место.

3. Основная масса летунов пе-  
решла в волнующее сердце прост-  
ранство бесконечной Вселенной.  
Тут вам и корабли оригинального  
дизайна, и супероружие, и урод-  
ливый враг, которого так приятно  
замочить, получив за выполненное  
задание очередную награду. Да,  
семья космолетчиков стала очень  
большой. И локальных войн, про-  
исходящих в разных галактиках,  
достаточно, чтобы налетать вну-  
шительное количество часов. Вот  
бы всем разом встретиться и поме-  
риться силами! А что, вполне осу-  
ществимая идея, правда, кому-то  
придется перейти на несколько  
другой тип звездного истребителя,  
но дело-то того стоит! Ну а кон-  
кретно третье место присуждается  
за самое звездное небо. Или кос-

мос. Короче гово-  
ря, за то, что  
звезд много.

Компьютер-  
ные ролевые иг-  
ры — вот где  
обитают настоя-  
щие жители циф-  
рового простран-  
ства. Без полного погружения RPG  
не будет иметь грандиозного успе-  
ха. Что случится без полного вы-  
гружения обратно в реальность, я,  
пожалуй, умолчу, а то у меня му-  
рашки по спине забегали. Пусть  
эту перспективу распишет ваша  
собственная фантазия, а я перейду  
к награждению.

1. **Приверженцы AD&D**, ко-  
нечно же, первые. Их две мегаиг-  
ры — Baldur's Gate и Planescape:  
Torment — поистине жемчужины  
жанра, и не любить, не фанатеть  
от таких произведений компью-  
терного искусства невозможно.

Ролевые игры долгое время ос-  
тавались такими «гадкими утята-  
ми», обойденными художниками  
и музыкантами, но зато несущими  
в себе очень глубокие миры  
и ужасно интересные события.  
Под стать им были и игроки — со-  
средоточенные, отлично помня-  
щие, что они хотят сделать, какие  
задания на них висят и где в по-  
следний раз записывались.

Сейчас, конечно, после внедре-  
ния современных технологий,  
RPG'шки стали приятны для вос-  
приятия неискушенной публике  
и доступны игрокам любой подго-  
товки. Тем не менее приз присуж-  
дается за старые заслуги и за то,  
что не всех драконов доблестные  
герои безжалостно повывели.

2. **Фоловцы**. Нет, это не опе-  
чатка. Никаких половцев, которые  
вроде бы кочевали по просторам  
Киевской Руси в прошлом тысяче-  
летия нашей эры. Именно фолов-  
цы, игроки в Fallout. Как первый,  
так и второй. Этот особый вид гей-

меров-RPG'шников совершенно не  
представляет, как это при накоп-  
лении опыта могут расти физичес-  
кие характеристики героя. Его на-  
выки — сколько угодно (в смысле,  
процентов до трехсот).

Любимое занятие праздношата-  
ющегося по Калифорнии, испытав-  
шей на себе мощь ядерного ору-  
жия, — засветить мутанту в глаз



Все в мире относительно: пока вы играете в SimCity, кто-  
то играет вами в The Sims.

из турбоплазмы критикалом хитов  
на сто, чтобы из тела вырвался ку-  
сок пожирнее и покровее. Самые  
дьяблостые предпочитают прово-  
дить зачистки местных городков,  
иногда начиная с собственной де-  
ревни и долго удивляясь, почему  
после этого игра заканчивается.  
За подобные удивления — второе,  
а не первое место. Надо быть не-  
много пожалостливей.

3. **Дьяблопоклонники**. Не бу-  
дем обсуждать, место ли среди  
RPG'шек Diablo, а просто охарак-  
теризуем тех, кто этой игрой увле-  
чен. (То, что они не RPG'шники,  
все остальные должны понять са-  
ми ;).

Значит, что в первую очередь  
делает дьяблост? Мочит всех.  
А что делает дьяблост во вторую  
очередь? Мочит всех, кого недомо-  
чил. А что делает дьяблост в тре-  
тью очередь? Нет, не угадали, он  
мочит не всех (всех он замочил  
в первые два раза), он мочит Dark  
Lord'a AKA Diablo. А потом, вдо-  
воль постояв под кровавым пото-  
ком из умирающего монстра, впи-  
хивает себе в лоб кристалл и начи-  
нает все сначала.

Иногда, правда, в игре появля-  
ются изменения. Скажем, диа-  
блост начинает коллекциониро-  
вать уши. Но для этого нужно мно-  
го трудиться... Или научиться  
пользоваться криками, занять  
привычку бить в спину, но при  
этом делать вид, что все вышло  
случайно.

И, наконец, в-последних, диа-  
блост должен сидеть и самоотвер-  
женно ждать Diablo II. Так что



Игроков, летающих на MiG, не так много, еще меньше тех, кто ле-  
тает в паре с другими. Так что перед нами очень редкий скриншот.



многие из читающих эти строки кое в чем явные диаблисты.

Но на все можно посмотреть с другой стороны. И третье место присуждено с пометкой «За настойчивость». За настойчивое умерщвление всего, что движется.

4. Не могу не присудить утешительного приза **классикам**, игрокам, не клонувшим на яркие картинки и веселые музыкалки и не забросившим своих стареньких и корявеньких друзей. Впрочем, некоторые из них не такие уж и старенькие. Скажем, ADOM — вполне современная, все еще развивающаяся игра. Если кто видел, что собой представляет ее графическая система, вы поймете: за подобные геройские поступки нужно не только утешительные призы, но и ордена «За геймерское мужество» выдавать.

Постепенно добрались мы от переполненных адреналином квестов к спокойным и сосредоточенным игрокам последней категории. Все уже догадываются, кто это, но я начну издалека.

Как вы помните, борясь за наполняемость рейтинга, я пожертвовал частью себя, превратившись таким образом в серебряного медалиста в категории «Игрок» в action/adventure. Теперь пришла пора расстаться с оставшимися кусочками меня, передав их в фонд помощи следующим участникам нашего обличающего мегагеймовского конкурса.

Прошу всех встать: перед вами одно из самых опасных геймерских пристрастий — **квестер**. Возможно, это самые добрые игроки среди всех. Не знаю, правда, самые ли умные, но по их мнению — самые-самые. Но, поскольку самые доб-

рые, они стараются никого не обижать и мнение о своих мыслительных способностях утаивают. Но про себя ведь думают! Так что не забывайте время от времени демонстрировать им свое виртуозное владение мышью и клавиатурой, чтобы не задавались. Ну а места



Не понимаю я игр про гонки по грязи. Зачем они? Вышел на улицу, нашел грязь и гоняй сколько хочешь в реале!



Так заканчиваются приключения фоллаутовцев. Не всегда, правда, но случается.



Такое бывает только в РПГ — ты мертв не в конце, а уже в самом начале.

среди них распределились так (вызвав, кстати, сомнения в их добродушном нраве):

1. **Настоящие квестеры.** Те, кто признает лишь одну форму квеста: единственная сюжетная линия, логичные загадки, основательный сюжет и обязательно вид от третьего лица, никаких нововведений, напоминающих ненавистные «Кваки». Что тут можно сказать? Это — мой портрет :). Хотя лично я разделил бы настоящих квестеров на два

враждующих клана: Последователей Учения LucasArts и Великих Квестеров Sierra On-Line, отнеся себя к первой группе. Но поскольку «Сьерра» уже давным-давно сдавалась, добивать поверженных мы не будем. Тем более, что силы нам еще пригодятся, второй год сидим на голодном пайке. Как вы понимаете,

первое место присуждено из чистого субъективизма и не может быть логично оправдано. Как и должно быть по Моральному Кодексу Бестолкового Рейтингиста.

2. **Сломанные головы.** Думаю, это правильное название. Не может человек слишком долго заниматься головоломками и при этом сохранить в порядке то, чем думают. К счастью, есть такое лекарство — солюшн, или иначе — проходилка, которое излечивает последствия сломанной головы. Между прочим, MegaGame обладает лицензией на его распространение, и поэтому несколькими страницами далее вы можете испытать это снадобье на себе, если срочно нужна помощь.

Второе место им перепало как-то само собой — победитель определился давно, на третьем месте делать им нечего — слишком низко, так и получилось — номер два. Хотя есть и более объективные причины, например эти игроки самые многочисленные: много ли найдется тех, кто не сыграл хоть раз в виндовое «Сапера» или не разложил «Пасьянс»? Ой, а ведь еще это и самая женская категория благодаря любимой игрушке всех секретарш — Lines.

3. **Квестовики-затейники.** Время от времени на квесты нарываются многие. Но заниматься ими вплотную может не быть времени. Или желания. Или и того, и другого одновременно. Осюда и получается: затеять прохожде-

Может, Diablo и не RPG, но побегать от монстрылы с большим мясницким топором можно только здесь. Между прочим, у лучницы никаких шансов: она на спор дошла до Бутчера, не набрав даже второго уровня.

ние квеста смог, а разтеять самостоятельно не получается. Что тогда происходит? Обычно громкий вопль «ПАМАГИТЕ!».

Такие квестеры мне не нравятся. Они убивают саму идею игры этого жанра, заодно создавая совершенно неприемлемое общественное мнение: а) квесты не нужны вообще; б) квесты не должны быть сложными. А в результате страдают истинные ценители этого жанра.

Поэтому выражаю вам свое отношение прилюдным помещением на третье место. Фантомасовское ХА-ХА-ХА.

Уфф... Большой рейтинг получился. Вроде всем уделил хоть капельку внимания. И каждый может теперь сказать, что про него написали в журнале. По-моему, это совсем неплохо. И не важно, какое место кто занял, — мегагеймеры всякие нужны, мегагеймеры всякие важны. А я думаю, тут собрались именно мегагеймеры, в какой бы категории они ни оказались. **MG**



Не пугайтесь, это не глюк, а всего лишь увеличенное изображение игрового персонажа ADOM. Видите красненький «@»? Это вы и есть. И несмотря ни на что, игра эта лучшая любой «Диаблы» и M&M.



**ТЫ ЕЩЁ НЕ ПОНЯЛ, ЧТО**



**САМЫЙ ПОНЯТНЫЙ  
ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРАХ?!**

**ПОДПИШИСЬ!**

**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 38014**



**У**же неоднократно публиковались на страницах нашего журнала многочисленные труды ученых на тему «Зачем человечество играет в компьютерные игры». Всякие разные ответы давали ученые мужи, но единственно правильные всегда почему-то появлялись только во вступительной рубрике Mission Possible. К чему бы это, задумались мы. И поняли, что не знаем.

Вот, например, зачем люди играют в Messiah? Чтобы почувствовать себя Богом? Вряд ли. Боб — не Бог, он так, шестерка крылатая, мелкий парень для поручений. Между тем народ в него вселяется с удовольствием, а потом уже им вселяется еще в народ... Б-р-р-р. Страшное какое-то дело, если вдуматься. Мы, значит, по ту сторону монитора перевоплощаемся в Боба, ангела. Это, конечно, замечательно. Было время, много в кого мы перевоплощались,

и ничего. Но вот в чем беда: Боб тоже не лыком шит. Он там, по ту сторону монитора, в которой мы в него перевоплотились, сам принимается перевоплощаться в местных жителей, таким образом окончательно сбивая всех с панталыку. Чтобы понять, к чему все это, мы и публикуем соответствующее проходилово.

Что касается MDK2, то тут дело не менее темное. Мы тут тоже по ту сторону монитора всякие дела делаем. И прыгаем, и летаем, и руками четырьмя машем, хоть мы и собака, и доктором работаем, тостером всем по репе двигаем. Страшное просто дело. Зачем, спрашивается?

Вопреки обыкновению все объяснять, в данном случае скажем прямо: шут его знает. Это вы у Interplay лучше спросите, это они такие безумные игрушки нам подсовывают. Безумные, не безумные, а народ в них играет. А значит, и проходилова к ним ему нужны.

Все, хватит.

# CHEATS

## СТР. 158—159

- ♦ Deus Ex
- ♦ Vampire: The Masquerade — Redemption
- ♦ Age of Wonders
- ♦ Ground Control
- ♦ Daikatana
- ♦ Flying Heroes
- ♦ Wheel of Time
- ♦ Crusaders of Might and Magic
- ♦ MDK 2
- ♦ Earth 2150
- ♦ Army Men: World War
- ♦ Shogun: Total War

# MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

**Messiah**



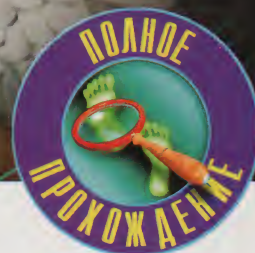
**MDK 2**





КАК СТАТЬ  
МЕССИЕЙ

Играя в «Мессию», все время сталкиваешься с выбором между милосердием и жестокостью. В принципе игру можно пройти почти без убийств мирных жителей и мусоров, а также других персонажей, но это будет крайне затруднительно в связи с опасностью этих персон. Но часто можно без особых затраченных сил спасти тому или иному товарищу жизнь... За сим переходим непосредственно к действию.

ПРАКТИЧЕСКИЕ  
СОВЕТЫ  
К ДЕЙСТВИЮ

**Н**ачинается все с того момента, когда ангелочек Боб, окутанный всполохами огня, прибывает на грешную Землю. И первым же делом вселяется в одного из мирно дежурящих полицейских, в то время как другой волею обстоятельств подрывается на подожженном Бобом ящике с боеголовками...

Итак, Боб-полицейский взбега-ет по лестнице на платформу перед дверью, за которой сварщик, сидя около огромного ящика, закрывающего проход, «кует (читай: варит) что-то железное». Вселяться или же не вселяться в пролетария — выбор за вами. Главное, чтобы коп (если вы решите покинуть его тело) после того, как очухается, не заметил неладное. Нажатие на кнопку с пиктограммой руки — и взрыв ящика открывает проход внутрь. За раздвижной дверью справа за энергощитом работает ученый-ядерщик (позже туда можно будет проникнуть и запустить ракету, видимо, ради прикола, т.к. на сюжете это нисколько не отражается). Повернув направо, Боб-полицейский видит своего сослуживца, вооруженного винтовкой, и, зайдя со спины, вселяется в него. Узрев это чудо, товарищи объекта вселения спрыгивают с верхнего этажа. Бах-бах-бах, бум-бум-бум, но Боб вылетает из

пробитого множеством пуль тела и на глазах у изумленных зрителей завладевает телом ближайшего мента. Непрерывно стреляя и в нужный момент перепрыгивая из одного представителя закона в другого, ангелочек вскоре оказывается стоящим на горе трупов. Впредь надо будет поступать именно так, если не жестче... Хотя можно тихой сапой, никого не трогая, аккуратно переселиться из одного субъекта в другого (лишь бы никто не заметил) и таким образом пройти почти всю игру. Ведь если увидят Боба, то полетят клочки по закоулочкам. Правда, это относится к разряду теории. На практике достичь бескровного решения проблемы спасения человечества фактически невозможно, хотя... можете попробовать, пока не взбеситесь от непрерывных save&load'ов.

Спустившись вниз по лестнице в комнату, Боб встречает там двух ученых. Если вселиться в того, кто работает за пультом, то звуки раздавшейся сирены привлекут двух ментов, но с ними, в общем, не представляет

труда разделаться. Если профессора ненароком зашибут, вселиться можно в ассистента, которого в любом случае никто трогать не будет, да и сирена не загудит, так что перед вами полная свобода выбора.

Теперь идем по лестнице на второй этаж, где, пройдя идентификацию, включаем систему, открывающую четвертую дверь. Можно, кстати, пройти в казарму и учинить там геноцид, заодно получив огнемёт в пункте выдачи оружия, расположенном в противоположной двери стене.

Иван Александровф

Паспорт

Messiah

Жанр:

3D-action

Разработчик:

Shiny Entertainment

Издатель:

Interplay

<http://www.interplay.com>

• Вот он какой, оказывается, этот Дьявол... Правда, симпатяга? Ну да ничего, внешность обманчива. За добродушной улыбкой вполне могут скрываться клыки разъяренного зверя.



## ПЕРСОНАЖИ

### Сверхъестественные

#### Боб



Херувимчик, он же главный герой игры. «Самый жесткий и сильный» из всего Небесного войска. С прибытием на Землю он перестал быть бессмертным, и теперь только переселение в тела людей, а иногда и животных спасет его от неминуемой гибели в лице полицейских и повстанцев-чотов. Маленькие крылышки не дают возможность летать, хотя порхать с уступа на уступ или планировать на дно шахты Бобу ничего не стоит.

#### Сатана

Главный Босс игры. Толстый и красивый. Точнее, уморительно смешной.

#### Чертики



Точные копии Боба. Правда, с рогами на голове и зверским выражением на обезображенном лице. Так же, как и херувимчик, пользуются телами смертных.

### Полиция

Именно полиция будет доставлять вам больше всего неприятностей. Увидев ангелочка, копы без предупреждения открывают по нему беглый огонь из всех видов оружия. Правда, вселившись в одного из хранителей порядка, можно воспользоваться оптиче-



Возвращаемся к двери № 4, подвергаемся санитарной обработке в тамбуре. Далее взбираемся по ящикам (внимание — там лежит пулемет) и перепрыгиваем лазерный забор. Боб проходит по коридору вверх, доходит до полицейского на балконе и... мощная очередь сбрасывает того в колодец с вредными отходами. Увы, если оставить его в живых, то проблем не оберешься: не будет ангелочку жизни давать, как Фрекен Бок — Карлсону. В любом случае надо будет покинуть тело и спланировать на дно шахты, а потом Бобу придется влезть по уступам в соседнюю шахту с вентиляторами. Под каждым из них снизу размещается кнопка, управляющая высотой подъема пропеллеров. Их надо будет расположить по часовой стрелке определенным образом: самый левый — ниже всего, следующий — повыше, а последний — на самый верх так, чтобы образовалась некая воздушно-ветровая лестница, позволяющая Бобу с его посредственными летными способностями добраться по потокам восходящего воздуха до самого верха.

Пробив силовой барьер, Боб оказывается в лаборатории, вселяется в одного из работников, включает все четыре панели пульта управления, открывая тем самым лифт. Теперь, спустившись вниз к бассейну с радиоактивными отходами, Боб-работчик поворачивает направо и подходит к двери с надписью Exit. Затем, пройдя через очередной тамбур, оказывается в цехе по производству танков. В углу стоит сварщик. Он здесь свой человек в отличие от облаченного в противорадиационный костюм Боба. Ангелочек-ученый осторожно подходит к нему и быстро переселяется, пока копы смотрят в другую сторону. Подходим к тетке, командиру, и опять же потихому переселяемся в нее. Нажимаем обе панели на стене, открываем двери и, получив сообщение о повстанцах во втором секторе, направляемся через уже незапертую дверь № 3 в начало уровня. Именно теперь нужно переселиться опять в радиоактивного рабочего и открыть защитное поле, за которым один из сотрудников возится с боеголовкой ракеты. Зайдя внутрь, можно закрыть незадачливого ученого в ракете и запустить на орбиту или куда-нибудь еще. Но это из области приколов, следовательно, выполняется по желанию.



• Такой тут ОМОН. Однако эффективность парной работы оставляет желать лучшего. Куда им против Боба, маленького посланника Небес?!

Итак, командер подходит к двери в отсек № 2 и записывает игру. Предстоит нелегкая битва с повстанцами. В данном месте обойтись без боя не получится: повстанцы с их копьеметалками слишком опасны. Они лезут со всех сторон, остервенело стреляя — не уймется, пока друг друга не замочат (не без помощи ангелочка, конечно). За ящиками, надо заметить, лежит базака — вот это вещь!

Закончив разборку и выйдя на улицу, Боб вселяется в одного из Riot cop'ов.

Проходим вправо и поднимаемся в лифте на крышу дома. Там взрываем ящик с боеголовками, тот детонирует и разбивает сферу, в которой сидит телка-полицейский. Переселяемся в нее и активизируем пульт, расположенный тут же. Оказавшись в оружейной турели, уничтожаем все, что можно, а главное — защитный забор в левом углу улицы. Именно туда впоследствии необходимо будет проникнуть!

Боб вылезает из турели, спускается обратно на улицу, проходит влево за угол, минуя (если хочется, убивая) охранника, и заходит в цех по переработке мусора. В этом месте, скрепив сердце, надо будет сбрасывать людей в контейнер для мусора. Вселившись в чувака, вспрыгиваете на ограждение, делаете шаг вперед... и Боб в последнюю секунду, взмахнув крылышками, вылетает из тела врага, уже хрустящего между зубцов механизма, и так далее в том же роде. Потом Боб, вскарабкавшись вверх по лестнице, аккуратно проходит по пандусу, идущему вдоль правой стены, перелетает через угол, проползает под лазерными лучами ограждения и вселяется в одного из дежурящих ученых. Нажав на кнопку пульта, профессор отключает силовое поле, служащее полом. Таким образом, отправив на тот свет своего товарища, Боб-ученый полностью заполнил контейнер, и теперь включился механизм, перетаскивающий полную трупов

бочку с нижнего уровня на верхний.

Снова став ангелочком, Боб, вспорхнув на второй этаж, взбирается на ту самую бочку, перепархивает на козырек, торчащий из стены, и, активизировав кнопку, открывает ворота в новую шахту, посреди которой плещется бассейн из радиоактивных отходов, а из стен торчат трубы. Перелетая с одной трубы на другую (настоятельно рекомендую каждый раз записываться: полеты отнимают кучу нервов и времени), Боб наконец-то вылетает в окно, соединяющее шахту со стоком любимых радиоактивных веществ. Спланировав на мостик, проходящий посередине резервуара, наш герой проходит направо к двери очередного зала.

Преодолев карниз, Боб стремительно пикирует вниз. Вселившись в одного из охранников, наш милый друг устроил еще тот

### Сержантские советы

#### Тактика вооруженных столкновений

Именно тактике вооруженных столкновений необходимо уделить достаточное количество внимания, так как рассчитывать только на ловкость пальцев в игре не приходится.

Если на вас нападают сразу несколько человек, то единственным выходом является прием «последовательного переселения». Он заключается в том, что вы вселяетесь вначале в одного из противников, потом, если его убьют, быстро вылетаете из еще стоящего тела, по которому ведется непрерывный огонь, и сразу же вселяетесь в рядом стоящего, и так далее. Операция повторяется до того момента, пока не останется единственный супостат, телом которого Боб впоследствии и воспользуется. Советую непрерывно стрелять во время стычек: бойня закончится гораздо быстрее.



шухер и, когда охранники перебили друг друга, ему осталось только нажать на кнопку рядом с лифтом, чтобы полюбоваться на то, как еще один полицейский сгорает в стеклянной колбе. Поднявшись на лифте до конца, Боб открывает дверь и, войдя в комнату, вселяется в одну из крыс, ползающих по полу. Грызун бойко забирается в трубу и резво бежит внутрь круглого коридора. Выбравшись наружу из трубы, крыса-ангел попадает в некое подобие лабиринта, напоминающего собой загадки из The 7th Guest. В ванне, заполненной кровавого цвета жидкостью, при попадании в которую крыса сразу же отдает Богу душу, лежат чьи-то останки, как-то: руки, ноги и т.д. По ним надо перейти смертоносный резервуар и попасть в трубу на противоположной стороне. Учтите, что в самом конце пути промежуток, отделяющий вас от выхода, периодически заполняется жижей, так что в этом месте нужно будет выждать, пока узкая дорожка не освободится для нашего прохода.

Выйдя из канализации, ангелочек вселяется в повстанца, охраняющего территорию. В ящиках, закрывающих проход, можно взять несколько гранат. С помощью shot gun'a (оружие повстанцев сочетает в себе винтовку и пропеллер, позволяющий его обладателю планировать и даже худо-бедно летать) наш герой выпрыгивает на улицу. Там происходит стычка между полицией и повстанцами, в которой вы можете принять непосредственное участие, а можете дожидаться окончания и вселиться в одного из полицейских. В правом конце улицы (откуда выходят копы) Боб разбивает окно и нажимает на кнопку, чтобы убрать лазерную защиту в противоположном конце улицы.

Завернув за угол и взойдя вверх по лестнице, Боб забирается на бочки и нажимает на пиктограмму руки, после чего отбегает подальше. Раздается взрыв. Вновь поднявшись по лестнице,

• Да, Боб, помолись посланному тебя Отцу, ибо на Земле приходится тяжело. Впрочем, с чем не справишься во имя Царства Света?!



прыгает теперь уже сквозь разбитое взрывом стекло. Слева, в пункте выдачи оружия, можно совершенно безвозмездно получить ракетницу, а в другом окошке — пулемет. Пробежав по коридору, предварительно сняв защитное поле в проходе, воспользуйтесь услугами лифта. Вернувшись на улицу, Боб возносится на подъемнике (что у стены) к дверям командного центра. Здесь вы в скором времени сможете получить боевого бота, но только если вы являетесь командером.

Боб стреляет из базуки в ящики с взрывчаткой и пробивается по их остаткам к окну. Если посмотреть вниз, то сразу же замечаешь длинный отсек, на первый взгляд смахивающий на трубу с иллюминатором на крыше. Выстрел ракетой, и наш герой уже устремляется внутрь. Там он обнаруживает shot gun, как будто бы забытый кем-то из посетителей, а затем, разбив стекло, планирует на пропеллере вниз на трубу. Впереди вы увидите окно. Стреляйте по нему до тех пор, пока оно не откроется. Далее заходите в комнату и смело переселяйтесь в командера. Девушка проходит просторный зал, где обсуждаются важные проблемы и, свернув в правую дверь, а затем поднявшись по лестнице, оказывается в той самой комнате с ботами. Взяв одного из них, идем из главного зала в левую дверь.

Попутно расстреляв нескольких повстанцев, Боб устремляется на балкон, где расположена турель. Учтите, что пушка реагирует лишь на девичье тело, поэтому желательнее его сохранить. При помощи орудия наш герой (героиня?) уничтожает ракетчиков на противоположной стороне улицы путем взрыва оснований козырьков, на которых они стоят, а также красного защитного экрана слева. Покинув турель, командер идет в открывшийся проход. В следующей комнате она активизирует ворота № 4 и проходит в большую дверь. Затем ангелочек, скорее всего, уже повстанцем (жизнь все-таки не бесконечна), открывает еще одну дверь, находящуюся за ящиками. Эта комната представляет собой небольшую базу повстанцев-shot'ов. Лазерные лучи вы все равно не уберете, так что бегите в следующую дверь. На улице Боб станет свидетелем еще одной разборки. Подождите, пока повстанцы перестреляют ментов и укроются за ящиком, а затем вставайте на зеленый круг. Процесс сканирования может завершиться неудачей (если вы — shot), что привлечет охрану. Дайте полицейскому уничтожить тело, в котором вы находитесь, а затем вселяйтесь в несчастного. Теперь сканер должен сработать, и ангелочек-милиционер сможет зайти в помещение, где внизу работает сварщик. Вселяйтесь в него потихоньку, чтобы охрана ничего не заподозрила, а затем проходите вперед к лифту,



## ПЕРСОНАЖИ

ким прицелом, недоступным другим персонажам, и, конечно же, его пушкой.

### Light cop



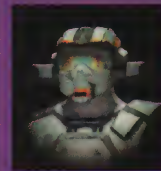
Наиболее распространенный персонаж в игре. Одет в синюю форму, защита — легкий бронежилет. Вооружен помповым ружьем.

### Medium cop



Одетый в красные доспехи и шлем, этот имеет также лазерный прицел-указатель. Вооружен пулеметом, базукой или огнеметом. Обладатели базук наиболее опасны, так что, увидев ракетчика, попытайтесь как можно быстрее в него вселиться.

### Heavy cop



Тяжелая броня помогает этому виду полицейских дольше других выдерживать огонь противника. В остальном они ничем не отличаются от коллег среднего типа.

### Female cop



Основным отличием девушек-полицейских, кроме внешнего вида, является возможность пользоваться стационарными турельными орудиями.

### Riot cop



Омоновец. Благодаря очень крепкой броне и энергетическому щиту, открываемому в положении «сидя», он почти неуязвим. Оружием для него являются дубинка и гранаты, которые riot cop недурно бросает. Правда, есть у него и свои минусы: riot cop не может подбирать предметы с земли.



## ПЕРСОНАЖИ

### Sub girl



Эта телка встречается в районе красных фонарей, являясь, как ни странно, защитницей «правопорядка». Основной особенностью яв-

ляется способность парить над землей при передвижении. Вооружена двумя мощнейшими пулеметами.

### Commander



Коммандер является по сути своей второй «девушкой в форме» в игре. В отличие от неповоротливых полицейских, она очень быстра

и ловка. Даже не имея под рукой оружия, коммандер в принципе спокойно забьет супостата ногами... Но главным ее достоинством является высокое служебное положение, дающее допуск в некоторые недоступные для остальных места.

## Бегемот и его подвиды

### Behemoth



Монстр, этакое чудовище Франкенштейна. Возник в результате оккультно-биохимических экспериментов. Огромный размер и невероятная сила удара делают его серьез-

ным противником.

### Armored Behemoth

Бегемот, облаченный в робокостюм и вооруженный многоствольной пушкой, уязвим только для плазменного оружия. Является наиболее мощным монстром в игре.

### Bouncer



Вышибала. Бегемот в красном пиджаке, устроившийся на работу в клуб.



● Шахта с радиоактивными отходами великодушно ждет всех желающих. Добровольцев, однако, почему-то не находится. Всем помогают.

нажимайте на кнопку запуска и быстро выпрыгивайте обратно. Под лифтом находится механизм, который нуждается в ремонте, а уж после этого вам удастся добраться до кнопки вызова лифта и нажать ее.

В результате всех этих манипуляций Бобу, наконец, удастся воспользоваться лифтом и добраться до следующего этажа, где можно переселиться в любого попавшегося под руку охранника.

Надо сказать, что существует два пути к канализации, в которую Бобу необходимо попасть: через танковый гараж или через запасную лестницу.

В первом случае полицейский бежит в правую от лифта дверь и заходит в небольшую комнату с танком. Из нее есть только один выход — на просторную площадку, где кучка мусоров сдерживает натиск повстанцев. Можно сразу свернуть в проход, в конце которого, за дверью, находится пункт выдачи оружия. А можно, не сворачивая, идти в единственную открывшуюся дверь. В этой комнате также стоит танк. Боб проходит к лифту, находящемуся тут же за небольшой дверкой и, поднявшись на второй этаж, оказывается рядом с лестницей, по которой лезет вверх.

Как уже упоминалось, существует другой, более короткий

● Так повстанцы, как этот персонаж на экране, себя не ведут. Но главное — почему «одухотворенная» девушка с базуккой так на это уставилась? Наверное, неспроста. Интересно, а что бы сказал на это товарищ Че?..



и brutalный путь. От первого лифта Боб бежит сразу в правую дверь и с помощью группы охранников жестоко подавляет выступление повстанцев. Затем, взобравшись вверх по лестнице, обнаруживает тот самый лифт, на котором поднялся из танкового гаража.

Итак, ангелочек проходит по карнизу с вентиляторами и переселяется в первого shot'a, охраняющего путь. В конце карниза повстанец планирует вниз, перепрыгивает через трубу и устремляется вглубь коллектора. Боб проходит ворота, длинный коридор и оказывается возле небольшой двери. Открыв ее, он нос к носу сталкивается с полицейскими, выскочившими из противоположного прохода. По окончании традиционного побоища он бежит по мостику направо.

На первого охранника можно не

обращать особого внимания, а вот второго скорее всего придется уничтожить — слишком уж он мешает получать удовольствие от игры. Здесь необходимо немного попрыгать. Итак, вспархиваем на бочку, плавающую в кислоте. С нее перелетаем на поршень, а затем прыжками перебираемся на другую сторону мостика. Наш герой бежит дальше. Здесь — аккуратнее: наклонная поверхность имеет свойство проваливаться.

● Ожесточенная схватка между полицейскими и агрессивно настроенной частью населения в самом разгаре. Один из нехороших парней уже убит, интересно, как чувствует себя его оставшийся в живых друг, по туловищу которого скользит лазерный прицел?!



Пройдя к двери и открыв ее, Боб видит леденящее душу зрелище — повсюду кровь, а два повстанца пожирают мертвые тела. Пройдя направо и пробравшись под желтыми лучами (спасибо полицейскому — своей головой он освободил нам проход), ангелочек вселяется в одного из каннибалов, уничтожает второго и активизирует панель, установленную посредине комнаты. Потом отключает лазерную защиту и проходит в дверь, налево по коридору. Пробежав по коридору и открыв ворота, Боб оказывается возле того самого мостика, где не так давно повстанцы перебили ментов. Ангелочек проходит по нему в проем напротив и попадает в комнату с лестницей, ведущей куда-то вверх. Открыв решетку под ней, наш герой попадает в узкий коридор, пройдя по которому, Боб видит огромное страшное, злобное чудовище, окруженное маленькими мутантами. Отвлеки-те его выстрелом, а когда оно займется вами, просто переселитесь в тело монстра. Мини-чудовища по идее ничего не заметят и побегут вместе с вами. Итак, монстр, окруженный своей ужасной свитой, выходит из своего логова и поднимается на улицы города. Попутно уничтожая врагов, Боб в образе зверюги бежит влево до конца улицы к едва открывающимся воротам. Проползти под ними удастся только ангелочку. За дверью сидят двое мусоров — один с machine gun'ом, а другой с базуккой. Вселяемся во



второго и бежим сквозь дверь к силовому полю около лифта, который мы давеча ремонтировали. Выстрел из базуки в какой-то механизм напротив убрал защиту, и Боб-полицейский зашел в открывшийся проход. Справа он заметил лифт, на котором и поднялся вверх. Дверь в лабораторию заклинило, и ангелочку снова пришлось проползти в щель, оставив тело охранника. Боб быстро находит себе новое тело (в данном случае — это ученый) и устремляется по коридору к пульту управления. Завершив программу по созданию демона, ученый направился к входу в цех. Но эксперимент окончился неудачей, и чудовище вышло из-под контроля. Теперь самое важное для Боба — переселиться в тело зверюги. Это довольно проблематично, хотя если подлететь к демону на уровне его головы, то все должно получиться. Затем идем к воротам с желтой панелью на полу и смотрим мультяшку о противостоянии добра и зла.

После просмотра прямой трансляции из ада, а также довольно долгого разговора с Богом ангелочек забирается на лифт и едет куда-то вверх. Вскоре он обнаруживает себя возле цеха по ремонту боевого транспорта. Боб вселяется в одного из охранников и идет в следующий отсек. Здесь он активизирует лифт и открывает дверь с помощью приборной панели за стеклом. Теперь Боб проходит в открывшуюся дверь и поднимается на лифте, что рас-



● Луч прожектора заменил для этих людей истинный Свет. Да, вовремя пришел Боб на Землю — ждать дальше означало бы конец.

положен в правой стене. Включив элеватор, Боб-полицейский уничтожает подоспевших коллег. Наш герой спускается вниз и переселяется в рабочего. Нажав на кнопку в дальнем углу, пролетающий проходит в открывшуюся дверь лифта и едет наверх. Перейдя в другой подъемник, Боб поднимается еще на уровень выше и оказывается на третьем этаже. Здесь находится робот, которого необходимо спустить в самый нижний отсек, где располагается реактор.

Учтите, что при включении панели рядом с роботом охранники начинают палить в вас из всех стволов, так что будьте к этому готовы. Итак, спускается с этажа на этаж, активизируя робота то тут, то там, Боб оказался на подземном складе, возле реактора. Вселившись в одного из ученых, он запускает реактор и бежит в зал с кабиной, в которой находятся две панели. Дверь напротив открывается, и ангелочек устремляется туда, как раз подоспев к финалу очередной потасовки. Теперь Боб в который раз вселяется в полицейского и бежит направо — в комнату с красным освещением. Отключив лазерную защиту, мусор возвращается обратно в коридор.

Неподалеку обнаруживается небольшой проход. Свернув туда, полицейский прыгает вниз в помещение с генератором, уничтожает повстанца и выбирается по ящикам обратно. Найдя рабочего и переселившись в него, Боб возвращается к генератору и нажимает кнопку запуска механизма. После этого ангелок переселяется в мента, подбирает chot gun и идет в комнату, где уже деактивировалось защитное поле. Дверь направо оказалась открытой, и Боб сворачивает туда.

С помощью chot gun'a полицейский запрыгивает на трубу. Здесь необходима предельная осторожность: в любой момент из сопел может вырваться поток смертоносного пламени. Избегая огненных волн и прыгая через проемы, Боб добрался-таки до выхода. Пройти сквозь преграждающие дорогу турбины поможет вертолет-автомат.

Но, даже если вас заденут языки пламени, и тело начнет постепенно сгорать, Боб всегда может вылезти из него. Проходя дальше по туннелю, ангелочек замечает внизу повстанца, в которого решается вселиться. Возможно, вам удастся перестрелять охранников на противоположном козырьке, но это весьма затруднительно, да и защитники правопорядка в данном случае не особо нуждаются. Итак, Боб покидает тело повстанца и перепархивает на нижний ярус, где работают неутомимые сварщики. Наш герой вселяется в одного из них и проходит к панели управления, стараясь не попасть под лучи плазмы.

Активизировав кнопку, рабочий тем самым открывает ровно на 30 секунд дверь в противоположной стене. Теперь быстро выскакивайте из worker'a, прыгайте с парашюта на транспортер и, не дожидаясь, пока панель доедет до прохода, летите в дверь с надписью Exit.

Боб оказывается возле того самого места, где, будучи рабочим, включал генератор. Ангелочек выбирается наверх, вселяется в одного из людей и проходит к ранее закрытой двери в конце коридора. Он проникает в дверь с изображением веселого солдата. За ней он обнаруживает панель, отвечающую за открытие двери, ведущей к конвейеру. Нажав ее Боб, заходит в открывшийся проход, перепрыгивает на трубы, с них — на ящики, благодаря которым совсем не сложно добраться до транспортера. Взобравшись на один из них, Боб без труда перепрыгнул через лазерную защиту. Доехав до дробилки, рабочий быстро взбирается к панели управления и включает ее. Передвигаясь по



## ПЕРСОНАЖИ

### Повстанцы

#### Chot



Чоты — повстанцы, непрерывно воюющие с полицией. Вооружены chot gun'ами или spear gun'ами, в очень редких случаях имеют базуки.

По основным параметрам соответствуют легкой полиции.

#### DwarfChot



Обитают в канализации. В связи со своим небольшим размером и невероятной прытью представляют довольно большую опасность, особенно при нападении группами.

#### Beast



Злобное чудовище, взращенное chot'ами. Страшен, правда, только своими размерами и видом. По сравнению с Бегемотом слаб, но за себя постоять все-таки может.

### Все-все-все

#### Worker



Рабочие встречаются двух типов: обычные работники и сварщики. Вторые отличаются только тем, что имеют маску и сварочный аппа-



## Сержантские советы

### Тактика переселений

По возможности желательно не попадаться никому на глаза и избегать кровавых стычек. Иногда живыми вы из них не выйдете, а можете и потерять нужного персонажа.

Несколько советов по этому поводу:

- Никогда не медлите на переселениях. Выпрыгнув из одного человека, сразу же вселяйтесь в другого.
- Если персонаж стоит к вам спиной, то он вас не заметит, даже если вы в кого-то вселяетесь.
- Когда надо покинуть тело полицейского, то постарайтесь положить оружие в дальний угол комнаты. Не дай бог обнаружит, и тут не сладко вам придется.



## ПЕРСОНАЖИ

рат. Могут активизировать кнопки, доступные только для них, а в остальном ничем от других персонажей не отличаются.

### Nuke technic



Техники, одетые в защитный костюм, могут находиться в местах с повышенным уровнем радиации, где любой другой вскоре бы умер.

### Scientist



Ученые встречаются в игре с такой же частотой, что и полицейские. Всегда за работой. Больше о них сказать нечего.

### Pimp Daddy



Сутенер-педераст. Тем только и интересен.

### Проститутки и обыватели



Эта категория персонажей столь обширна, что нет никакого смысла всех их перечислять.



элеваторам, Боб обнаруживает себя на небольшой площадке, которая довезет его до лаборатории по изготовлению оружия.

Наш герой переселяется в ученую, проходит к пультам открытия дверей и нажимает его. Теперь он устремляется по лестнице в нижнюю дверь, проходит по коридору до конца и входит в лифт. Поднявшись вверх, он попадает в помещение для калибровки турелей. Здесь можно повеселиться, включив испорченное орудие. Тем не менее Боб оставляет человеческое тело и порхает вниз на узкий мостик, где включает подъемник. После этого он проходит в соседний цех, где активизирует процесс изготовления супермегаплазмапушки и подбегает плазменное орудие. Но оно не заряжено (хо-хо), поэтому придется еще попотеть. И вот Боб заходит в лифт и поднимается наверх. Пройдя на соседний элеватор, он снова опускается вниз. В этом отсеке один плохой (в морально-духовном смысле) ученый, завидев у вас в руках пушку столь большого размера, видимо, испугался и включил защиту, которая убрала мостик, соединяющий вас с пунктом перезарядки орудия. Но Боб, выбравшись из тела, пикирует вниз к правой двери. Прыгая и перелетая по поршням и трубам, он попадает в ту самую комнату с «нехорошим» ученым. Вселившись в него, Боб снимает защиту и подбегает к владельцу плазмана. Переселившись в него, ангелочек бежит заряжать пушку. Затем ученый возвращается в лифт, приезжает на третий этаж и заходит в дверь с надписью Exit.

Спустившись вниз по просторной лестнице, наш герой проходит в следующий отсек, где встречает двух мусоров, в одного из которых и вселяется. Подобрал пушку, Боб заходит в лифт, поднимается наверх, проходит в самый конец узкого коридора и нажимает на кнопку. Возвратившись обратно в зал, полицейский проникает сквозь двойные ворота к огромному киборгу, которого без каких-либо проблем уничтожает из своей навороченной пушки. Далее, пройдя через двери напротив, Боб выходит на улицу, наполненную гигантскими монст-

рами. Уничтожить их достаточно просто, если стрелять в них из засады. Перестреляв всех чудовищ, наш герой идет к двери в конце дороги. Оказавшись в неболь-

шой комнатке, ангелочек оставляет тело охранника и прыгает на выступ в стене. Передвигаясь по карнизам и трубам на стенах, Боб пролетает через дыру в маленькой комнате. Справа находятся небольшие ворота, но, к сожалению, они заперты. Зайдя в заклинившую дверь, ангелочек вселяется в рабочего возле панели управления. Включив ее, он спускается вниз по лестнице, возвращается в комнату и открывает ранее закрытую дверь. Прыгнув на элеватор, Боб пробирается через один из вращающихся щитов. Пол уходит вниз, и ангелочек попадает на нижний ярус, рядом с круглым отверстием, в которое и залезает. Дождавшись пока робот загрузит контейнер, Боб сверху прыгает на него (контейнер). Потом, после его остановки, он перемахивает на небольшой выступ в стене. Затем Боб спрыгивает вниз на трубы и оставляет тело рабочего. Порхая по двигающимся платформам, ангелочек оказывается в комнате с рабочим в противорадиационном костюме. Вселившись в него, Боб начинает загружать контейнера. После этого из соседней двери выбегает командер, и Боб закладывает ее телом и проходит к автомобилю.

Чудом уцелев после экстремальной езды, Боб оказывается на улицах подозрительного городка. Ангелочек проходит вперед, уничтожает полицейских, перепрыгивает с парапета на карниз противоположного строения. Избегая плазменных лучей, зацепившись за край карниза, пролезаем под дробилкой. Выйдя по лестнице на второй ярус, Боб встречается с группой охранников, которую безжалостно уничтожает. Поднявшись на третий ярус, он находит негритянку Лайю и вселяется в нее. После чего Боб возвращается обратно

## Сержантские советы

- Не тыкайтесь в вооруженных персонажей. Они могут догадаться, кто вы такой на самом деле.
- Не ходите с поднятым оружием, это провоцирует полицию на стрельбу.

на второй ярус. Здесь в конце улицы (там, где была разборка) девушка заходит в дверь и попадает в другую часть городка. Пройдя вниз по улице, Боб проникает в дверь, за которой располагается гигантский поршень. Спустившись на лифте до самого последнего этажа, Боб включает поршень. Затем, проехав на подъемнике два этажа вверх, ангелочек выпрыгивает из тела и поднимается на поршне еще выше. Наконец Боб попадает на самый верх. Увертываясь от выстрелов полицейских, Боб опять вселяется в крысу, проползает в узкую дыру и оказывается в комнате с кибернетической девушкой. Переселившись в нее, Боб проходит в лиловую дверь. В сейфе он берет клубную карту и переселяется в гомоса. После этого вызываем частный транспортер с панели управления.

Боб приезжает в клуб. Открыв двери лифта с помощью клубной карты и спустившись вниз, ангелочек оказывается на узком мостике. Избавившись от брэнного



- Все думают, что это доктор в зеленом халате с красным крестом. Но мы-то знаем, что это сам спаситель! Он пришел излечить этот мир от зла, и он сделает это. Даже если для этого придется убить сотню-другую неверных.







● *Летающий малыш с помощью своих ангельских крылышек способен перепрыгивать поистине невероятные расстояния. Однако если сорвется, то может и разбиться. И божественное провидение здесь ни при чем.*

тела, наш герой пикирует с мостика вниз к рабочему. Вселившись в него, он включает панель управления плазменной стеной. Прыгнув на поршень и перелетев к панели, Боб отключает энергетическую стену. Теперь нужно очень быстро лететь в проход, пока он не закрылся. Добравшись по поршням к мостику, залетайте на него и проползайте в узкий проход справа. Внутри небольшой комнаты стоит охранник, чьим телом необходимо завладеть. Нажав дважды на панель управления, ангелочек ломает плазменную защиту, тем самым освободив себе проход. Затем Боб возвращается обратно на мостик и пролетает (не без помощи мощных вентиляторов) к лифту. С его крыши вам необходимо попасть в пролом слева. Посмотрев на нелепую смерть рабочего-зеваки, ангелочек, пробежав через закрывающиеся двери, пробирается к небольшой комнате, где нажимает на кнопку в виде руки. Стена напротив начинает медленно закрываться, а сварщик сваливается с рухнувшего вниз балкончика, при этом переломав себе все конечности. Вселяемся в бедолагу и из последних сил добираемся до кнопки. Система защиты отключается, стена возвращается на свое место, зато дверь лифта будет открыта.

Наш герой заходит туда и вселяется в панка с шотганом. Поднявшись наверх, Боб заходит в ночной клуб, предварительно сдав оружие. Зайдя в дверь за правой барной стойкой, ангелочек переселяется в официантку и идет в дверь, находящуюся за левой стойкой. Найдя танцовщицу, Боб завладевает ее телом и идет на танцевальный конкурс (ради этого можно пройти всю игру: честно говоря, впечатляет больше, чем Ragarra the Raper, хотя в чем-то игровой процесс схож). Затем, поднявшись на лифте в зону VIP, Боб отыскивает командера, вселяется в нее и выходит из клуба. Оставив ее тело, Боб спрыгивает вниз на улицу. После недолгой разборки


с ментами ангелочек в образе одного из них проходит сквозь двойные ворота к площади с памятником. Рядом с дверью, через которую вы только что прошли, существует лифт. Нажав на кнопку вызова, наш герой дожидается подъемника и вселяется в спустившуюся девушку-командера. Поднявшись вверх, он нажимает что-то на панели управления, активизируя турель внизу. Уничтожив другую пушку и всех ментов, Боб возвращается на площадь и проходит в ворота.

Здесь необходимо вселиться в одну из крыс, шныряющих по полу. После того, как это получится (хе-хе), направляйтесь к трубе. Поплутав в лабиринте труб, крыса выскакивает наружу, и тут ее должна схватить пролетающая мимо птица, которая отнесет грызуна в гараж роботов. Овладев телом мента, Боб активизирует робота и, спустившись вниз, вселяется в него. Миновав ворота, гигант снова оказывается на улице перед дверьми на площадь. Пройдя туда, Боб наткнется на внушительный отряд, причем некоторые его члены обладают плазменными пушками. Аккуратно перестреляв всех (лучше в снайперском режиме), наш герой идет в доселе закрытые ворота. Далее ему предстоит борьба с подобным себе роботом. В данном случае лучше уничтожать машину, запрыгнув на один

из ящиков. Так же сильно мешает коп, стреляющий из укрытия плазмой. Дайте ему уничтожить себя, а потом вселяйтесь в него ангелочком. Открыв следующую дверь, Боб переселяется в ученого и активизирует телепортатор. Зайдя в него, Боб попадает на заброшенную лунную базу. Активизировав все три панели и прочитав отчеты ученых (первый пульт располагается возле теле-



порта, два других — за конвейером), наш герой открывает проход рядом с телепортом. Войдя туда, Боб нажимает на кнопку, что дает ему возможность пройти в ворота с начерченной кровью огромной (как в Думе) пентаграммой. За дверью он обнаруживает еще один телепортатор, который переносит его на место финальной битвы. Прыгая по столбам (прямо как в приставочных аркадах), Боб достигает острова среди озера раскаленной лавы, на котором его ждет Дьявол (с виду просто душка). После этого Сатана начинает выпускать бесенят (таких же, как Боб, только красных и с рогами), которые будут вселяться в ментов или рабочих, с целью убить ангелочка. Боб должен их уничтожить, руководствуясь методом «клин клином вышибают», вселяясь в ментов и расстреливая чертиков из винтовки, одновременно избегая огненных волн, пускаемых иногда Сатаной. После того, как с бесенятами будет покончено, вселяйтесь в рабочего и начинайте отключать силовое поле вокруг Дьявола, нажимая рубильники на столбах. В результате враг выбегает из убежища и начинает гоняться за Бобом, играя ангелочком в волейбол. Уничтожить главного гада можно лишь одним способом: наш герой вселяется в кого-нибудь из людей, затем встает в телепорт и именно в тот момент, когда Дьявол подходит вплотную, «выпрыгивает» из тела. Луч телепорта должен отнять у Сатаны довольно много жизни. Продолав эту операцию несколько раз, Боб уничтожает Дьявола.

Конец. 

## ОРУЖИЕ

### Pomp gun

Помповое ружье является одним из самых распространенных видов оружия. Им вооружены почти все light cop'ы. Оружие на первый взгляд слабое, но в умелых руках — смертоносное. Главным недостатком является низкая скорострельность.

### Machine gun

Пулемет. Достаточно оригинально выглядит, но в остальном не отличается от аналогов в других играх. Несмотря на скорострельность, довольно слаб против тяжело бронированных целей.

### Flamethrougher

Огнемёт — красивое по своему действию оружие. Горящие враги бегут сломя голову, истощают и поджигают друг друга. Веселое зрелище, пока они не подожгут вас самих.

### Shot pak weapon (shot gun)

Ружье, разработанное повстанцами. Представляет собой вариант винтовки, у которой при стрельбе вокруг дула начинают вращаться лопасти, защищающие персонажа от пуль противника. Эти же лопасти позволяют чуть-чуть летать или планировать в глубокие шахты. А вот как оружие уничтожения shot gun совершенно не подходит, разве что крыс стрелять...

### Spear gun

Еще одно оружие cho'ов. На этот раз — просто чудовищное. Является приспособлением для метания толстенных копий. Принцип действия заключается в том, что враг насквозь прошивается копьем и вскоре оказывается пригвожденным к стене. Зрелище впечатляющее, особенно, когда врагов много.

### Bazooka

Базука — прекрасный выбор настоящих ангелочков. Жаль, что выстрелов к ней прилагается очень мало.

### Maser

Местный аналог БигФакинГана. Даже стреляет зеленой плазмой. Единственная пушка, способная уничтожить Armored Behemoth'a.

## Сержантские советы

### Смешной прикол

Он заключается в том, что если принять сообщение (клавиша F5), находясь в персонаже с переломанными ногами, то тот, вместо того чтобы упасть на колени, начинает забавно дергаться. Цинично, но факт.



# Краткое РУКОВОДСТВО



Юрий Салтыков



## по организации отпора космическим агрессорам

### Паспорт

MDK2

Жанр: Action  
Разработчик: Bioware  
Издатель: Interplay

URL: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

Системные требования:  
Процессор: P 200 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3-D ускоритель

### Level 1 Aboard the Alien Minecrawler, Edmonton 9:05 AM

#### Курт

Для начала необходимо прорваться к цели миссии. Навстречу Курту летят ракеты и лазерные лучи. Лазеры летят по прямой, а ракеты норовят самонаводиться. Подпускаем их поближе и уворачиваемся в последний момент.

После посадки Док устраивает Курту маленький урок, просто следуем получаемым инструкциям. Покидаем помещение и по длинному коридору переходим в следующее. Видим барьер, в барьере дырка, а за ним наглый враг

машет мишенью. Переходим в снайперский режим и сбиваем мишень. Возбужденную вражину гасим из табельного оружия, применяя тактику кругового стрейфа. Следующий коридор.

Попав в большое помещение, прыгаем вниз и планируем, держа курс чуть влево. Под Куртом вражеский spawner, из которого выплываются зеленые уроды. Расстреливаем эту машинку еще в полете. Приземлившись, расстреливаем все живое. Для выхода надо подстрелить lockball, это такой светящийся шарик, который крутится у стены в зажимах. Делается это в снайперском режиме. Начинает работать вентилятор. С его помощью поднимаемся в воздух и пролетаем в дырку, где

раньше находился шарозамок. Расстреляв ящики внутри, можно найти много вкусного, а заодно и здоровье поправить. Возвращаемся в основное помещение. С помощью вентилятора поднимаемся на выступающую из стены полку, бежим в туннель. В этом коридорчике находится несколько стреляющих и летающих сфер. Расстреливаем их, не сбавляя хода.

В следующем помещении нас ждут два зеленых уroda и еще одна сфера. Расстреливаем их, постоянно стрейфясь. По углам собираем полезный хабар. Стреляем в очередной шарозамок. В следующем коридоре, за правым поворотом, висит пара лазерных пушек. Осторожно стрейфясь из-за угла, можно найти позицию, в которой Курт лазеры видит, а они его — нет. Отстреливаем пушки от потолка в снайперском режиме.

В следующем зале хватаем cloak и сразу его используем. В глубине помещения нас поджидают два быка. Расстреливаем их. Хотя мы и скрыты, но на вспышки выстрелов быки реагируют адекватно, так что не забывайте двигаться. Совершаем проход вдоль левой (относительно входа) стены, находим Super Chaingun. Сохраняем ценное оружие до лучших времен. Поднимаемся по наклонной плоскости налево и смотрим на стену, продвигаясь вдоль нее. Видим дыру, а в ней шарик, стреляем, двигаем в следующий коридор. Осторожно, в этом коридоре вражеские сферы и лазеры.





Следующая остановка в огромном зале под куполом. От входа расстреливаем две летающие сферы. Дальше надо разобраться с запирающими шариками. Оставаясь у входа, переходим в снайперский режим. Три шара находятся с левой стороны, еще один висит справа. Стрейфимся немного вправо и смотрим прямо под входную платформу, там висит лазерная пушка. В стене напротив закреплен еще один шарозамок. Последний шарик находится в самом низу. Отстрелив его, запускаем вентилятор. Спрыгиваем вниз и собираем боеприпасы. По кривой наклонной дорожке поднимаемся к вентилятору, с его помощью поднимаемся по длинной трубе вверх.

Оказавшись на платформе под открытым небом, забираем Spire Mortar. С их помощью надо разрушить купол над следующей платформой. Для этого надо встать на самый край, перейти в снайперский режим и попасть навесом в дырку на вершине купола. Целиться следует без применения увеличения и выше купола, чтобы в окошке оставалась только его вершина. Траекторию полета гранаты можно проследить в маленьком окошке в правом верхнем углу экрана. Не бойтесь остаться без боеприпасов, вам дадут еще. Обратите внимание на пару летающих истребителей. С ними имеет смысл разобраться до отстрела куполов, а то жить спокойно не дадут.

После разрушения купола, на следующей платформе, появится пара вражин. Планируйте на эту платформу, в полете вполне можно стрелять. Следующий купол разбивается точно так же. Главное, стоять на самом краю. Если стоять ближе к центру, то все время будет недолет. Разбив купол, поднимаемся на вентиляторе, расстреливаем зеленых интервентов и перелетаем к следующей платформе. Под третьим куполом врагов не окажется, но до этой платформы сложно долететь. Встаем на вентилятор, раскрываем парашют и начинаем движение

сразу, как только закончился подъем. Дело в том, что если задержаться, то Курт немного просядет на воздушном потоке вниз. Лететь следует к правому краю посадочной площадки.

С последней платформы перелетаем к странному архитектурному сооружению и осторожно обходим его кругом, пока не наткнемся на вход. Вдоль коридора нас ожидают три лазерные пушки. На выходе перелетаем на платформу с вентилятором. Еще один долгий подъем.

А вот и первый босс. Просматриваем мультимедиа и двигаем к задней стене, там и будем находиться во время большей части боя. Переходим в снайперский режим и увеличиваем изображение, пока не увидим четыре зазорных шара в центре брони, закрывающей кабину босса. Нам надо их подстрелить. Главное в этой битве — поймать ритм. Машина стреляет в нас мощными лучами, после них земля еще пару секунд трясется, а потом наступает затишье на несколько

## Сержантские советы

Если вы не новичок в шутерах, то вам не надо объяснять, что такое круговой стрейф. Для остальных поясню. Стрейф — движение боком. Круговой стрейф — тактический прием, при котором вы двигаетесь боком по кругу, в центре которого стоит монстр, поливаемый огнем.

мгновений. За время этого затишья мы должны произвести прицельный выстрел и стрейфом сменить позицию, не выходя из снайперского режима. Опять идет серия лучей (по нашей прежней позиции), землетрясение, затишье, выстрел, смена позиции. Вот такой биатлон. После отстрела четырех шаров, открывается один уровень брони перед кабиной. В центре опять находим шар и стреляем в него. Нашему взору открывается кабина с лягушкой-переростком,



которая на этом уровне работает боссом. Влепляем в нее 3—4 заряда и вышибаем из кабины.

На этом этапе нам предстоит ближний бой. Дождавшись приземления босса, кидаем Dummy Decoy. Пока он разбирается с чучелом, мы нарезаем вокруг круга, поливая его из Super Chaingun. Конец уровня.

## Level 2 Alien Orbiter, Earth Orbit 10:10 AM

### Макс

Начинается уровень очередной аркадной вставкой. Необходимо провести торпеду через метеоритное поле. Ничего сложного, знай себе двигайся вверх-вниз.

Прослушав доктора, приступаем к активным действиям. Расстреливаем стену рядом с разбившейся торпедой. Бежим по коридору, расстреливая двери и появляющихся врагов. В следующем зале сначала хватаем оружие и вооружаемся во все четыре лапы. Затем надо расстрелять штуковины в комнатах по обеим сторонам основного зала, а уж потом добить оставшихся уродов. Снова собираем оружие и двигаем дальше.

Теперь нам предстоит пробежка на скорость. Надо просто бежать, расстреливая стены впереди себя. Вражины будут сыпаться постоянно, так что их стреляем, только если мешаются под ногами, остальных игнорируем. Попад в туннель, двинемся чуть осторожнее. Здесь нам попадутся несколько лазерных пушек, так что перемещаться стоит зигзагом.

В новом огромном зале надо расстрелять три вражеских спавнера. Находятся они в бункерах, утопленных вниз, по отношению к полу. Первый бункер расположен прямо напротив входа, остальные два в дальнем правом конце помещения. Главное, ни на секунду не останавливаться и не



● Прогнать Док толком не умеет, но отлично лазает по лесенке, которая всегда с собой. Для установки стремянок годятся только специально отведенные места, отмеченные светящимся квадратиком.



## МАТЧАСТЬ

### Курт

**Grenade** — гранаты обыкновенные. Чем по более крутой дуге вы бросите гранату, тем дальше она полетит. Используются по большим скоплениям монстров. Гранатой можно и самоповредиться, правда, не сильно.

**Black Hole Grenade** — прикольная штука. Бросив такую гранату, следует срочно покинуть помещение. Через несколько секунд образуется черная дыра, втягивающая в себя все, находящееся поблизости. Тяга ощущается даже в ближайших коридорах. Используется в замкнутых пространствах против многочисленных врагов.

**Super Chaingun** — проапгрейженный вариант штатного оружия Курта, убойная сила заметно выше. Боезапас — 500 патронов. Имеет смысл приберегать для серьезных боев.

**Laser Chaingun** — убойная сила еще выше, но кучность боя заметно понижена. Эффективна в бою против крупных противников, то есть боссов.

**Dummy Decoy** — чучело. Выбрасываем его в сторону от себя, и противники начинают месить его вместо нас. Пользуемся этим временем для спокойной стрельбы.

**Cloak** — временная невидимость. Сами мы невидимы, но враги реагируют на вспышки выстрелов, так что не следует стоять на месте, даже в невидимом состоянии.

**Apples, Meat** — прибавки к здоровью. Яблоки восстанавливают 25 пунктов, мясо — 50. Курт не может иметь более 100 очков здоровья, так что не стоит есть лишнего, пользы от этого никакой.

### Макс

**Magnum** — наиболее слабое оружие у Макса. Один дан псаку в качестве штатного оружия, в нем никогда не кончаются патроны.

**Uzi** — знакомый всем автомат израильского производства. По скорострельности уступает только гатлингу.

**Shotgun** — дробовик обыкновенный. Стреляет довольно медленно, но мощность заряда искупает этот недостаток. Пара шотганов валят быка на колени так, что он и отстреливаться не может. Отличный результат достигается в комбинации с узи.

бегать по прямой. Разобравшись с бункерами, выбегаем в дверь в самом дальнем углу. Видно ее издалека, благодаря огромному светوفору над ней.

В следующей комнате хватаем Jetpack и задерживаемся у колонки, пока он не заправится. Если нужно оружие или здоровье надо подправить, то за двумя другими дверями находятся кормораздатчики. Пользоваться ими можно неоднократно, но с каждым последующим разом возрастает вероятность вместо магнума или батареек получить боксерской перчаткой по морде.

Влетаем к оранжевому потолку в центре зала. Потолок раздвигается, и мы оказываемся наедине с четырьмя лазерными пушками. Приземляемся у стенки и разбираемся с лазерами. Разбив все четыре, мы отпираем потолок к следующему уровню. Там опять пушки. Всего таких уровней три. Очистив все три, спускаемся вниз и заправляем джетпак под завязку.

Теперь нам надо пролететь все три уровня насквозь. В следующем большом помещении нет пола в центре, но под потолком есть платформа с двумя быками. Залетаем на нее и расстреливаем рогатых в упор. Затем зачищаем нижние платформы и спускаемся на ту, где стоит бензоколонка. Если нужно пополнить запас оружия, то перелезаем на две другие платформы, потом опять к заправке и вверх. Там опять предстоит разобратся с тремя уровнями по четыре пушки. Расстреливаем, перепрыгиваем, пролетаем насквозь. В верхней комнате две двери с кормушками, а третья — выход.

Собираем оружие и здоровье и готовимся к очередной пробежке. Единственный враг, достойный внимания, — бык посредине комнаты. На остальных нас плевать. Беги, Макс, беги!

Следующее упражнение в нашей спортивной программе — прыжки. У Макса даже будут зрители, весьма бурно реагирующие на события. Расстрелять корабль с зелеными гадами нельзя, так что будем его использовать для ориентации в пространстве. Дожидаемся нижней платформы и запрыгиваем на нее. Корабль отлетает к следующей, на которую тоже надо запрыгнуть. Всего таких платформ шесть.

Дальше нам предстоит освоить трюк с джетпаком. Заправляется он быстрее, чем расходует топливо. Этим и предстоит воспользоваться. Прыгаем к летающей бензоколонке. Ранец начинает заправляться, включая двигатель. Поднявшись над колонкой, начинаем долбить по кнопке включения движка. Секундная работа сопел позволяет держаться в воз-



● Это не монстр, это наш добрый профессор плутония глотнул. Вот что случается от бесконтрольного применения радиоактивных материалов. Жалко только, что проходит такое озверение достаточно быстро.

духе у колонки. Продолжаем процедуру, пока полностью не заправим джетпак. Вверху нас ждут уже привычные три уровня по четыре пушки. Посреди нижнего уровня плавают еще одна бензоколонка. Заправляемся из нее под завязку и летим вверх.

В следующем коридоре висит аж шесть пушек. Расстреляв их, попадаем к боссу уровня. Этот босс мне больше всего напомнил луковцу. Шарик придется расстрелять почти десяток раз, отщелкивая одну оболочку за другой. Помогут в этом постоянный стрейф с переменной направления и периодические полеты. Колонка для заправки находится внизу, на полу. Двигаемся и стреляем до победного конца, никаких хитростей.

### Level 3 The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42 AM

#### Док

Прослушав сообщение компьютера, берем из холодильника две бутылки Mr. Fizzy. Заходим за барную стойку и забираем полотенце и три бутылки текилы Sause. Выходим в двойные двери и двигаемся по коридору до комнаты с тремя дверями.

Проходим в санузел через среднюю дверь. Берем еще пару грязных полотенец и комбинируем их текилой, получаем три коктейля имени наркома Молотова. Потом пользуемся унитазом по назначению. Силен мужик, это ж надо так канализацию забить, чтоб она рванула. Чем, интересно, док вчера ужинал? Поднимаем трубы и сушилку для рук, направляемся к двери. Конечно, руки можно и сразу помыть, но тогда не будет забавного разговора с компьютером. Вот так-то, товарищи, гигиена — прежде всего. Моем руки, покидаем санузел.

Теперь идем в комнату направо. На мостике корабля забираем пластырь и выходим. Комбинируем

трубы с сушилкой и надеваем все это на себя. Суровый получился агрегат, тот еще ветродуй. Идем в дверь напротив. Задуваем всех вражков в дальний угол и ждем, пока их там всех не сожрет рослянка-переросток. В благодарность за вкусный обед, плотоядное растение проапгрейдит наш тостер до атомного. Теперь мы имеем полноценное оружие, стреляющее хлебом. За дверью нас ждет лифт.

Проходим по балке к центральной трубе и перепрыгиваем на балку слева. Спрыгиваем на трубу вниз и поворачиваемся к центру комнаты. Заделываем пробойку пластырем. Когда пол высохнет, прыгиваем вниз и идем вдоль провода к месту его подключения. Забираем провод и тут же комбинируем его с трубами, получается лесенка. Используется лесенка на светящихся квадратиках. Ближайший такой находится около того места, где док залеплял дыру пластырем.

С трубы, на которой мы оказались, поднявшись по лестнице, прыгиваем на балку с очередным светящимся квадратом. Поднявшись по лесенке, идем в проем во внешней стене комнаты. В следую-





щем помещении перепрыгиваем с короткой балки на длинную с квадратом, опять используем лестницу. С большой трубы перепрыгиваем на балку, потом еще ниже на следующую и движемся влево. Добравшись до пересечения, запрыгиваем вверх и слева видим проем, ведущий в следующий зал.

В этом помещении находится три монстрика, перед входом берем в руки тостер и хлеб. Стрейфимся влево и отстреливаем врагов. Еще одна серия прыжков по трубам и балкам выводит нас к очередному отверстию в стене. Из него выходим на короткую балку и осторожно перепрыгиваем на длинную внизу, по которой движемся влево. Этих прыжков по трубам и рельсам будет еще немало, но ничего особо сложного в них нет, просто сохраняйтесь после каждого удачного прыжка.

Наконец, добравшись до большой комнаты, в которой стоят ракеты. По коридору в левой части зала попадаем в маленькую комнату, где следует забрать аквариум и зажигалку. Зажигалка может использоваться с коктейлем Молотова, клеевое получается оружие. Возвращаемся в большой зал. Подходим к напольной решетке в центре и используем аквариум.

## Сержантские советы

В больших помещениях и на открытых пространствах никогда не бегите по прямой. Перемещаться следует короткими зигзагами, постоянно меняя направление движения.

Теперь нам в лице отважной рыбки Chuckleberry Finn придется разобраться с лабиринтом канализации. Плохонький, однако, лабиринтик. Просто плывите вдоль правой стенки. В конце пути ткните носом в красную кнопку.

Мы снова управляем доком. Открывается дальняя стена, а за ней сидят враги. Первым делом, выносим sprawner. Разобравшись с остальными, на лифте перемещаемся к двери. Оказываемся на складе, забитом ящиками. Круговым стрейфом убиваем из тостера быка и идем к дальней стене с большим выключателем. Делаем сейв и подпрыгиваем. Выключатель открывает дверь в открытый космос, ящики и доктор приходят в движение и несутся наружу. Внимательно следите за инвентори. Как только у дока окажется магнит, скомбинируйте его с пластырем, а потом сразу же используйте аквариум. Ну вот, теперь мы в магнитных башмаках и в скафандре.

Снаружи в нас начинает стрелять вражеский корабль, висящий справа. Не стоит на него палиться.

Бежим зигзагом, меняя направление после каждого залпа. В конце забега нас поджидает местный босс.

В комнате с боссом имеются два больших тумблера и кнопка. Надо поднять оба переключателя и наступить на кнопку. Вдоль всей комнаты прошибает нехилый электрический разряд. Эта молния и наносит вред боссу, так что следует дождаться, пока он подлетит в область поражения. Процедуру шоковой терапии придется повторить неоднократно.

При любой возможности пользуйтесь телепортером. От бомб просто уворачивайтесь. Перед запуском волны босс провозглашает: «Right Brain Attack». Повернитесь к нему лицом, дождитесь волны и просто перепрыгните ее. Услышав: «Left Brain Attack», начинайте скакать как взбесившийся кролик, постоянно меняя направление прыжков. Продолжайте упражнение, пока по полу мечутся мелкие визжащие твари.

## Level 4 Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50 AM

### Курт

Поворачиваемся кругом и сгребем снайперский щит, после чего расстреливаем окно. Переходим в снайперский режим и активируем щит, находясь под его прикрытием, отстреливаем столько быков, сколько успеем. Остальных придется добивать обычным круговым стрейфом, но должно остаться не больше двух, так что проблем быть не должно. У левой стены забираем Super Chaingun, а в углуправляем здоровье. Разбиваем очередное окно и идем в туннель.

Приземляемся на первый двигатель, с него перепрыгиваем на второй и бежим по нему, держа влево. Забираем в полете Cloak, запрыгиваем во второй двигатель и собираем разбросанные в нем вкусности. Отстреливаем генератор и запирающий шар.



● Это процесс разминирования первой бомбы. Наступишь не на ту кнопку, что нужно, и все. Сапер ошибается только один раз.



В следующем зале надо постараться еще от входа отстрелить как можно больше летающих вражеских сфер. Прыгать и летать в этом помещении придется много, причем, на точность и на скорость, так что заранее позаботьтесь об устранении помех. После отстрела сфер идем в центр и запускаем вентилятор. Поднимаемся на потоке к следующей платформе. Теперь следует найти четыре запорных шара, ведущих цепочкой к следующему вентилятору. После выстрела над каждым из этих шаров на некоторое время появляется платформа. Отстреливаем все шары и быстро переносимся на вентилятор. Пока потока вверх нет, но теперь под вентилятором активировался запорный шар. Перепрыгиваем на ближайшую временную платформу и снайперским выстрелом запускаем вентилятор. Еще один полет вверх на ближайший уступ.

К третьему вентилятору ведут еще три шара с временными платформами. Фокус здесь в том, что первая платформа убирается очень быстро, так что не надо пытаться на нее приземлиться. Снизь снайперим первые два шара, но летим сразу на вторую

## МАГНАТ

**Gatling Gun** — счетверенный вращающийся пулемет. Самое быстрое оружие из имеющихся у Макса. Мой личный выбор. Люблю!

**Ray Gun** — довольно быстрое и весьма мощное лучевое оружие. Встречается нечасто, так что не стоит применять его по рядовым противникам.

**Guided Missiles** — самонаводящиеся ракеты. Производится по одному выстрелу за раз: пока предыдущая ракета не взорвется, следующая не вылетит. Взрыв мощный и объемный. Эффективно применение против больших скопленных живой силы противника.

**AA, Car Batteries** — поправка для здоровья. Батарейка восстанавливает 25 пунктов, аккумулятор — 50. Максимально достижимый уровень — 200 пунктов здоровья.

## Док

Некоторые вещи Док использует однократно, их описание имеется в прохождении соответствующих уровней. Рассмотрению подвергаются только стандартные вещи, используемые постоянно.

**Atomic Toaster** — грозное оружие. Держится в левой руке, для производства выстрела в правой должны быть выбраны подходящие боеприпасы.

**Loaf** — кусок хлеба, стандартный заряд для тостера. Боезапас неограничен. Рикошетирует от стен и потолка, чем можно, и иногда нужно пользоваться.

**Baquettes** — длинный французский батон-багет. Используется совместно с тостером. По тактико-техническим характеристикам соответствует самонаводящимся ракетам, имеющимся у Макса. Эффективен по одиночным подвижным мишеням.

**Pumpnickel** — каюся, этот вид выпечки мне есть не приходилось, похоже, что-то из немецкой кухни. Используется вместе с тостером. По методам применения и характеристикам соответствует гранате. Используем по скоплениям монстров.

**Mr. Fizzy** — бутылка с прохладительным напитком, восстанавливающим здоровье. Если Макс и Курт поправляют свои хиты сразу, проглотив яблоко или батарейку, то доктор может носить запас с собой. Выпитая бутылка восстанавливает 50 пунктов здоровья, что весьма много, учитывая докторов максимум в 60 хитов. □





бессилен. Сбитый с ног робот через несколько секунд очухается. Следует снайперским выстрелом разбить стеклянную колбу, что заменяет ему башку. Остальные противники хлопот не доставят. Оказавшись на сцене, Курт получит приказ танцевать. Исходит он от трех зеленых тварей, скрывающихся за неразбиваемым барьером. Следует просто двигаться не останавливаясь и оставаться в свете прожекторов, пока музыкальная фраза не прозвучит полностью. Зрители останутся недовольны и вылезут, чтобы побить артиста. Ха, не на того нарвались! Уходим в открывшийся за сценой проход.

Следующая площадка знакома нам по уровню с Максом. Надо разбить три спавнера, находящихся в бункерах и выбежать в дверь в дальнем правом углу. А дальше нам предстоит задача не из легких. После разборок с бункерами

Мы видим кусок пушки, а она нас не видит. Огоны! Спрыгиваем вниз и добиваем последнего быка. Включаем вентилятор и летим к выходу, он находится в тоннеле напротив того, по которому мы пришли.

По коридору с пушками выходим на свежий воздух. Монстры напротив появляются из невидимого с нашей стороны спавнера, так что от них следует скорее уворачиваться, чем отстреливаться. С обеих сторон от нашей площадки идут восходящие потоки воздуха, наярив на левый. Забираем рикошетирующие снайперские пули и видим, что рядом с центральным есть еще два тоннеля, с края которых выступают маленькие площадки. С этих площадок надо вести снайперскую стрельбу рикошетирующими пулями. Мишени нарисованы на противоположной стене, придется прибегнуть к довольно сильному увеличению. Это фиолетовые кружки с какими-то иероглифами рядом. После удачной стрельбы поднимутся платформы, позволяющие продолжить движение.

В следующем тоннеле висят уж больно крутые лазеры, можно просто пробежать мимо, предварительно активировав Cloak. Теперь нам надо добиться, чтобы инопланетный негодяй Schwang Schwing отдал нам нашу собачку.

Для начала надо влить ему три заряда по очкам. Сам босс использует на этом этапе землетрясения и фиберболы из глаз. Обычно он три раза бьет рукой, а потом несколько раз стреляет. От сотрясений почвы уходим полетом, от выстрелов — стрейфом. На втором этапе боя нам предстоит стрелять по кулаку, в котором нехороший дядька сжимает нашего любимого песика. Теперь Schwang стреляет лазерами из глаз (стрейфимся), кидает в нас орудия (расстреливаем из Super chaingun) и запрыгивает на нашу

## Сержантские советы

Курт может завалить быка с одного выстрела. Для этого следует перейти в снайперский режим и увеличить изображение, чтобы отчетливо была видна бляха на ремне. В бляхе находится третий глаз, иногда открывающийся. Выстрел в этот глаз для быка смертелен.

здоровья у Курта останется кот наплакал, а надо пробежать через комнату с тремя быками. Не вступайте в бой, просто бегите диагоналями, постоянно меняя направление.

Следующая остановка в зале с четырьмя туннелями, под каждым из которых закреплена лазерная пушка. Три из них снимаются без вопросов. Затем следует снайперским выстрелом убить быка внизу. Теперь можно разобраться с пушкой, что прямо у нас под ногами. Для этого следует подойти к краю боком и посмотреть вниз.

платформу, а уже с нее открываем третью. После этого активируется шаромазок под вентилятором, пулю ему и летим вверх.

В следующей цилиндрической башне нам придется стрелять по движущимся мишеням. От входа перелетаем на противоположную сторону и разворачиваемся лицом к внутреннему помещению. Осторожно, высоко вверх летает стреляющая сфера, но Курт сможет в нее попасть, только поднявшись на пару уровней, а пока придется ориентироваться на звук и стрейфиться. Посреди башни летают три шара, только теперь они предназначены для подъема и работают как вентиляторы. Чтобы ими воспользоваться, следует их остановить снайперским выстрелом. Выстраиваем шары так, чтобы на потоках, восходящих от них, можно было подняться на следующий уровень. Зафиксированный шар отпускается в полет еще одним выстрелом. Подняться предстоит на четыре уровня, так что работы хватит надолго.

В следующем коридоре двигайтесь осторожно, там висят четыре пушки. А за коридором — зал с парой быков и гранатами. Убив врагов и собрав боеприпасы, идем в комнатку направо и подкрепляем здоровье. На секунду гаснет свет и появляется целая куча дверей. Это гусарская рулетка. За одной из дверей выход, а за остальными нас ждет удар в торец. Выход определяется по рандому, но в момент выключения света, так что просто сохраняемся после появления дверей и методом ненаучного тыка определяем нужную, лоадясь при необходимости от последнего сейфа. Вернувшись в зал, где были быки, идем в дверь, что виднеется в левой стене.

Следующее помещение представляет собой зрительный зал, а на сцене тусуется группа разнообразных уродов. Первым следует убить робота. Пулемет против него





## Снайперские штучки

**Sniper Bullet** — пули обыкновенные, боезапас неограничен.

**Homing Bullet** — самонаводящиеся пули. Хороши при стрельбе по подвижным и летающим целям. Могут сбиться с траектории при наличии вблизи нескольких целей.

**Sniper Mortar** — мины замедленного действия. Выстрел производится по навесной траектории, что позволяет забрасывать мины в дыры, недоступные для других видов оружия.

**Sniper Grenade** — летят, как обычные пули, а взрываются, как гранаты. Очень мощное и полезное оружие.

**Bouncing Bullet** — рикошетирующие пули. Используются всего в нескольких местах, но в этих случаях всегда обозначается и огневая позиция, и мишень. В обычном бою смысла не имеют.

**Sniper Shield** — щит, дающий неуязвимость. Подвижность Курта в снайперском режиме ограничена, так что щит весьма полезен. Старайтесь использовать время действия щита с максимальной эффективностью.

платформу с целью затоптать (улетает). Макс на свободе и помогает нам, ура! Теперь надо добить красноглазого мерзавца. Переходим в снайперский режим и вешаем на себя щит. На противоположной стороне есть несколько генераторов, а в них — запорные шары, вот в них и целимся. Стреляем в ближайший к врагу генератор, хватит четырех удачных выстрелов.

## Level 5 Jim Dandy, Earth Orbit 2:47 PM

### Макс

Начинается уровень очередным полетом сквозь астероидное поле. Теперь камни летят с двух сторон, так что старайтесь держаться ближе к центру. После посадки забирайте пару узи слева и расстреливайте решетку в полу. Макс — настоящая машина для убийства. Ему предстоит долгая пробежка по вентиляционным колодцам с полупутным остrelком всего живого. Я остановлюсь лишь на основных точках маршрута, перемещение между ними не составляет труда, знай себе беги и стреляй.

В комнате с вращающимися лазерами надо разбить четыре компьютера. Для этого следует двигаться вдоль внешней стены в том

же направлении, что и нижний ряд лазерных лучей. Смотреть при этом надо внутрь помещения. Отстрелявшись, уходите в открывшуюся в полу решетку.

Огромный зал со стеклянными баками противного цвета — вражеский центр генной инженерии. Здесь эти поганцы размножаются. Летающие монстры в этом зале постоянно респавнятся, так что старайтесь от них просто уходить, не тратьте патроны зря. На каждом уровне есть бак с управляющей панелью, вот ее-то и надо разбить. После этого появится платформа, на которой можно подняться на следующий уровень. Находясь на ней, продолжайте делать шаги в разных направлениях, иначе вас расстреляют с воздуха. На последнем, четвертом, уровне в баках лежит оружие и батарейки для подзарядки.

В сортире вам следует выполнить завет нашего президента и замочить двух бандитов. После этого надо расстрелять стену между унитазами и писсуарами. Стена весьма многослойна, стрелять придется долго.

Дальше нам предстоит перемещаться по некому подобию лабиринта. Двигаемся направо, пока не дойдем до места развилки, от которой в одном направлении отходят два коридора. Выбираем левый. Расстреливаем стену с трещиной и забираем пару шотганов. В конце пути мы увидим несколько Гатлингов, которые и подбираем, как только под нами уберется пол. Макс находится на складе, полном ящиков и зеленых респавнящихся уродов. Для выхода надо забраться на стопку ящиков у правой части задней стены и расстрелять решетку. Из вентиляции попадаем еще на один склад. Двигаемся вдоль левой стены и расстреливаем панель, закрывающую выход.

Мы находимся внутри колонны, а посередине висят Гатлинги. Не берите их! Это ловушка. Спрыгивать надо направо, там находится уступ, до которого можно упасть без повреждений. Дальше надо прыгать вниз с уступа на уступ, сохраняйтесь перед каждым прыжком. На пол придется прыгать с достаточно большой высоты, так что очков 10 повреждений вам гарантированы. Хорошо, что на последнем уступе хоть батарейки положили.

Забираем оружие и джетпак и бежим к заправке. Следующий этап — один из самых сложных в игре, хотя на нем и нет врагов. Макс предстоит по воздуху пересечь комнату с кислотой. Заправочная колонка начинает движение, прыгаем за ней и включаем движки. Колонка постоянно меняет направление, скорость и высоту движения, а нам надо все это вре-

мя висеть рядом с ней, применяя технику коротких включений-выключений движка, чтобы не упсть в кислоту. Постарайтесь висеть сзади и выше летающей заправки, так легче следить за ее выхляниями и рывками. Конечная точка маршрута — уходящая вверх труба у противоположной стены комнаты. Под ней взбесившаяся бензоколонка замрет. Заправляемся под завязку и улетаем наверх.

Постарайтесь сохранить как можно больше топлива при подьеме. Оно еще может пригодиться. Перед нами лежит мост над пропастью. Под нами он провалится. Преодолеть этот зал можно и просто, если в баках есть хотя бы процентов 15—20 топлива. Если есть,



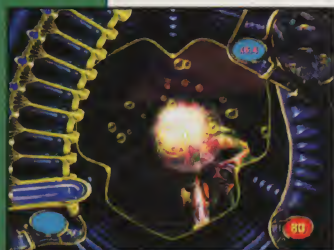
● Это не ракета, а всего лишь кусок хлеба, выброшенный нашим атомным тостером. Не уверен, что этот хлеб можно есть, но враги им отстреливаются за милую душу. Прицел легко корректируется по светящемуся следу.

то бежим на мост, а когда он провалится, включаем движки и летим к противоположному концу зала. Если с бензином не повезло, то придется помучиться. Заходим на мост спиной вперед. Мост рушится, мы падаем, целясь на большую трубу вниз. Используем остатки горючки, чтобы смягчить падение. Теперь надо пересечь зал по плавающим обломкам. Ближайший находится слева. Когда мы запрыгиваем на обломок, на следующем появляется вражина, убиваем его и снова прыгаем, и так много раз. Не забывайте сохраняться после каждого удачного прыжка.

Местный босс Bad Max думает, что он — доберман-пинчер, а мы так, дворняги подзаборные. Но мы то знаем, кто тут круче всех. Главное в этой битве — контроль над батареейкой. Стреляйте в зубастого негодника и он помчит за подзарядкой, следуйте за ним. Внутри корабля есть маленький коридорчик, а в нем постоянно возобновляющаяся батареейка. Первым туда прибегает Bad Max, но он, тупица, сразу и убегает. А мы встаем в этом коридорчике и становимся неуязвимы. Этот позор для киберсобачьего племени прибегает, получает порцию свинца и убегает, а мы постоянно восстанавливаем здоровье. Второй этап битвы







наступит, когда уровень энергии у плохого Макса упадет до красного. Он убежит на платформу, с которой началась схватка, а мы подзарядимся до 200 и пойдем кончать гада. Лучшее оружие для этого Guided Missiles. При необходимости возвращаемся для подзарядки.

## Level 6 Jim Dandy, Earth Orbit 4:32 PM

### Док

На этом уровне Доку предстоит стать сапером. Каждая мина дезактивируется нажатием нескольких кнопок. От каждой кнопки идет провод к генератору. Нажимать следует кнопку, к которой идет провод от красного огонька. Но бегать между кнопками и генератором долго и не всегда возможно. Легче просто сесть после каждого удачного нажатия и методом перебора находить следующую активную кнопку. Последовательность нажатия генериться случайным образом при активации бомбы. Сохраняйтесь сразу после этого события, и последовательность для вас зафиксируется.

Идем вдоль по коридору, и первая бомба активируется. Это единственная бомба на уровне, когда следует поспешить. Одна кнопка находится на полу. Две другие находятся на трубах, там же и площадка для лесенки, с которой можно попасть к последней кнопке. Чтобы запрыгнуть на трубы, следует от входа идти вдоль левой стены, пока не упрутся в лежащую на полу балку. Вот с нее и прыгаем на ближайшую трубу.

Разобравшись с бомбой, выходим, через подсвеченные синим двери, на капитанский мостик. Враги выносятся с помощью тостера, после чего собираются боеприпасы и запасы здоровья. Возвращаемся к бомбе и выходим через противоположную дверь. Далее нам предстоит упражнение на лов-

кость пальцев. Надо перепрыгнуть пропасть по качающимся кускам штукатурки, которые так и норо-

бочно. После разрушения щита этот пузырь с мозгами становится доступен для расстрела из тостера.



● Снайперский режим. Этому роботу только что разбили аквариум с газом, который был у него вместо головы. Кстати, это единственный способ успокоить робота навеки. От любых других повреждений железная нога быстро оправляется.

## Level 7 The Upper Reaches, Swizzle Firma 2:40 PM

### Курт

Нам надо убежать от огромного ко- рабля, стреляющего сверху.

На развилке поворачиваем напра- во и прыгаем, когда опора под но- гами рухнет. Забегаем в тоннель. Затем в зал и сразу, спиной впе- ред, выбегаем обратно. К нам вы- бегают робот. Разделавшись с робо- том, приступаем к пушкам, две висят прямо у входа, еще одна — на правой стене. Теперь заливаем свинцом нижний уровень, спрыги- ваем туда и становимся на решет- ку. Отстреливаем активизировав- шийся справа lockball, теперь слева включился еще один. В него придется стрелять с верхнего уровня. На включившемся венти- ляторе поднимаемся к следующе- му, отстреливаем шарозамок, опять спускаемся вниз и стреляем в последний шарик, включающий второй вентилятор.

В следующем зале подбираем гранаты и разбиваем ими два розо- вых окна в полу. Затем идем в ле- вую часть помещения к стене и на обратной стороне странной архи- тектурной загогулины над головой отстреливаем первый замок. Те- перь падаем в левый «глаз» в полу и разбираемся с лазерами, забира- ем Sniper mortar. Возвращаемся наверх, где нас поджидает два ро- бота. Теперь надо разбить розовое стекло, прикрывающее lockball в правой части комнаты. Стоять для правильного выстрела из sniper mortar надо прямо перед правым разбитым «глазом» в полу. Разбив стекло, идем к правой сте- не и расстреливаем шар. Опять па- даем в подпол, теперь нам доста- нутся рикошетирующие пули. Наверху нас опять ждут два робо- та, достали респавниться. Теперь надо встать на розовый восьми-

вят упасть вниз, утачив за собой доктора. После некоторой трени- ровки вы сможете сделать все пять прыжков подряд.

Следующая бомба, но теперь все кнопки находятся на одной платформе, на которую надо за- браться по лесенке. На платформе сохраняемся и начинаем перебор, времени на деактивацию более чем достаточно. Далее нам надо по- мочь любимому растению отбиться от наседающих плохишей. Выпива- ем Плутоний (мои бывшие коллеги по ядерно-физическому НИИ надо мной год бы ржали, как мустанги, за такую фразочку) и, превратив- шись в минотавра, идем рвать не- годяев как грелки. Поднимаемся на лифте к еще одной бомбе.

Теперь нам надо нажать шесть кнопок, но времени вполне хватает, так что не суетимся. Две кнопки прямо на полу, еще одна на возвы- шении, идущем по внешнему краю комнаты. Поднимаемся туда с по- мощью лесенки. По центру комна- ты вьется спиралевидная дорожка, ведущая еще к трем кнопкам. На дорожку попадаем тоже с по- мощью лесенки. После деактивации в помещении появляется летающий монстр, игнорируем его и уходим через открывшийся выход.

Что дальше? Правильно, еще одна бомба. Теперь аж об восьми кнопках. Семь расположены на по- лу, а восьмая — высоко на стене. В эту кнопку надо попасть выстре- лом из тостера. Выходим в дверь справа и готовимся разобраться с боссом.

Для начала следует разрушить защитный кокон. Для этого надо по- дойти к самой высокой стопке ящи- ков, хлебнуть плутония, забраться на ящики, прыгнуть на босса и от- всей минотаврской души дать ему затрещину. Прodelать эту опера- цию придется трижды, а плутоний не бесконечен, так что залезать на ящики следует быстро и безоши-





угольник расположенный справа от входа в зал. Переходим в снайперский режим и целимся рикошетирующим зарядом в розовое пятно на противоположной стене. Стрелять следует прямо в центр многоугольника, тогда, после серии рикошетов, взрывом будет отключен последний замок. Опять падаем в подпол, но теперь путь нам ничто не загромождавает.

Опять бежим под обстрелом под открытым небом. Спрыгиваем вниз и бежим вправо. Пол взрывается, а мы спокойно планируем вниз и перепрыгиваем к двери.

В следующей комнате сначала разбираемся с роботами. Теперь следует разобраться с тремя свисающими с потолка трубами. В каждой находятся лазеры и шаро-розамки. На пушки плевать, а вот с шарами придется помучиться.

## Сержантские советы

Играя за Макса, следите, чтобы у используемого оружия боеприпасы не кончились одновременно. Если вы вооружены четырьмя узи, то соотношение патронов в стволах в идеале должно выглядеть как 200-150-100-50.

Разбиваем стекло, шарик вываливается вниз и начинает прыгать, отскакивая от всего подряд и постоянно меняя траекторию. Нам надо подстрелить этот мячик. Не так, то это легко в снайперском режиме. Разобравшись с тремя мячиками, идем к дальней правой трубе (если смотреть от входа) и поднимаемся вверх.

Тут нам предстоит столкнуться с невидимыми роботами. Точнее, почти невидимыми. Их лучше сбить с ног несколькими выстрелами, а потом разбить головы, пока они лежат. Поднимаемся по рампе и забираем sniper mortar. Теперь надо разбить розовый глаз у правой штуковины, напоминающей телескоп, и отстрелить большой шар внутри него. Вокруг начинает скакать очередной мячик, в который надо попасть. Теперь разбираемся со вторым телескопом, большой шар придется разбивать с помощью sniper mortar. Подстрелив мячик, мы активируем еще один. Для его отстрела возвращаемся на рампу вверх. Разбираемся с четырьмя появившимися роботами и покида-

ем помещение через открывшуюся в полу дырку.

Очередная пробежка по открытому пространству под обстрелом. Добежав до конца дорожки, просто летим вниз и влево, высматривая для посадки большую платформу. Забираем оружие и здоровье и входим в портал.

В следующем зале нам предстоит целых семь боев с разными противниками. Сценарий следующий: стреляем в замок, находящийся внутри колонны, появляются монстры, убиваем монстров, включается один излучатель, активируется замок в следующей колонне, падаем вниз, поднимаемся на потоке и собираем оружие, здоровье и прочее добро, появившееся на платформе прямо перед входом. И так семь раз.

Первая колонна слева от входа. Появится всякая привычная мелочевка, ничего серьезного. Этот бой предназначен для разминки и ознакомления с местностью. Бежим к следующей колонне, активируем cloak и отстреливаем замок. Появится что-то около шести роботов, точнее я посчитать не смог, так как часть из них — привидения. Важно убить всех, так что проверьте, не свалился ли кто из роботов вниз. После третьего замка появится целая куча летающих сфер. Подходим к краю обрыва и поливаем это сборище из super chaingun. Чтобы избежать ответного огня, стрейфимся и отходим от края. В четвертой части нам будут противостоять три лягушки, которые на первом уровне сходили за босса. Бросаем в центр dummy decoy, двое врагов следуют за ним вниз. Третьего га-

сим из laser chaingun, после чего спускаемся к оставшейся сладкой парочке вниз. Пятым подарком нам будет десяток летающих сфер.

Все красные и толстые. Никаких хитростей, стрельба и стрейф. Шестой бой нам предстоит вести со стручками вонючими. Используйте все подряд, что успели накопить, кроме снайперских щитов. Разбиваем последний шарик, вешаем на себя cloak и спускаемся вниз на вентилятор. Из маленьких комнатусек вываливает шесть быков. Переходим в снайперский режим и вешаем щит. В таком состоянии и проводим весь бой, благо что щитов уже должно скопиться штук пять. Все! Вольно! Можно оправиться и покурить.

Следующее помещение состоит из нескольких уровней. На каждом уровне Курта ждет торжественный прием роботов (местами фантомных). Для перемещения с уровня на уровень служат вентиляторы, включаемые отстрелом прыгающих мячиков.

Опять открытое пространство, но теперь настало время разобратся с гадким кораблем, который нам жить спокойно на этом уровне не давал. Бежим к круглой платформе, здесь нам предстоит принять бой. Для победы надо от-



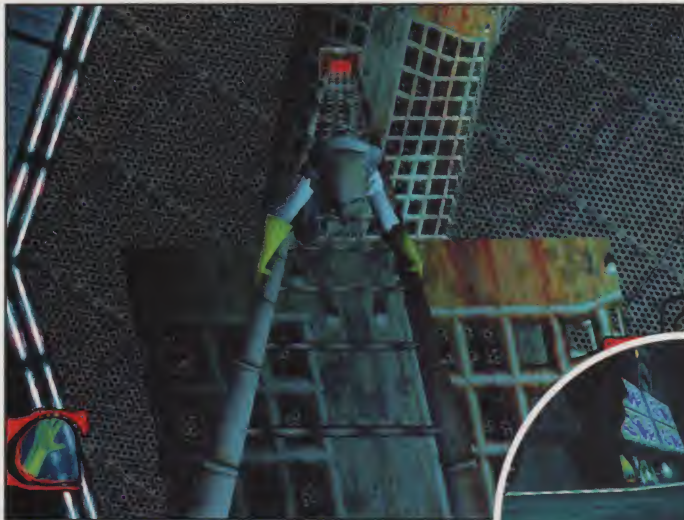
● Макс — совершенная машина для убийства и разрушения всего, что попало на линию прицела. С четырьмя гатлингами наперевес можно хоть черта лысого за несколько секунд завалять.

стрелить все светящиеся сферы на морде корабля. Маленьким сферам хватит и одной пули, большим понадобится 3—4. Кроме лазеров на вооружении врага находятся десантники, периодически сбрасываемые к Курту на платформу. После каждого десанта корабль уходит под нее. Пока он внизу, следует разобраться с десантом. Вынырнув, корабль зависает, вот тогда-то по нему и стреляем.

Можно обойтись и без борьбы с десантниками. Вдалеке есть большой разбившийся корабль, на который можно перелететь. Стрелять отсюда сложнее, но мелкие монстры не достают, так что можно полностью сосредоточиться на боссе.







## Level 8 Lower East Side, Swizzle Firma 4:23 PM Макс

На улице бежим не останавливаясь, стреляем только в тех, кто мешает под ногами. Прямо до конца, потом направо. Расстреливаем металлический ящик, получаем Gatling Gun. Направо, налево, бежим вдоль левой стены, пока не увидим в ней стопку из четырех ящиков, расстреливаем их и входим внутрь. После нескольких решеток оказываемся в зале, в котором придется убить 8 быков. Появляются они по двое, так что просто стрейфимся без затей. Арсенал Макса валит рогатых с ног, так что они и отстреливаться не могут. После боя собираем оружие с батарейками и двигаем дальше.

Хватаем аккумулятор и вбегаем в следующую комнату. Включается сирена и комната запирается. Для выхода надо разбить две лазерные пушки и четыре штуковины, стреляющие белыми кольцами.

В следующем зале надо разбить люстру. Легче всего это сделать прямо от входа. Не беда, если добывать светильник придется из своего единственного табельного магнума, скоро оружия будет просто завались.

Пробегаем через тоннель, перед входом в большой круглый зал подзаряжаемся от аккумулятора. В самом зале нарезаем круг вдоль стены. Здесь располагаются постоянно обновляющиеся запасы оружия, так что вооружайтесь до упора, во все четыре лапы и про запас.

По залу летают три монстра, они респавнятся, так что просто стараемся от них уворачиваться. Вооружившись, идем на выступающую платформу, слева от входа, и ждем лифта. С лифта пере-

прыгиваем на центральную платформу и ищем еще один лифт. Сейчас нам нужен подсвеченный синими огнями. Макс надо разбить три трубы, на которых висит центральная платформа. С синего лифта можно попасть в две из них, слева будет синяя мишень, а вдалеке справа — зеленая. Расстрелив трубы, возвращаемся на центральную площадку и ищем зеленый лифт. С этого лифта расстреливаем последнюю красную трубу (справа). Центральный компьютер проваливается в преисподнюю, так ему и надо. Если необходимо, то нарезаем еще круг за оружием и спрыгиваем вниз, где можно поправить здоровье. Осторожно подходим к провалу в центре и смотрим вниз. Из одной из стен колодца торчит зеленая труба, спрыгиваем на нее. Осторожно выходим на одну из антенн, торчащих на конце трубы. Поворачиваемся лицом к стене и впрыгиваем в трубу.

Пробежав по тоннелю, вываливаемся в комнату с тремя припаркованными кораблями и spawn-ом около выхода. С ним сначала и разбираемся, оставив корабли на закуску. Когда три корабля будут разбиты, прилетит еще один, десантный. Десантники выскакивают по одному, а у нас гатлинги, до пола ни один живым долететь не должен. Покончив с десантом, проникаем внутрь корабля по рампе, поворачиваемся кругом и запрыгиваем на левую полку, а с нее в кабину. Встаем на красную кнопку, и корабельное оружие вышибает дверь. Путь свободен.

Пробежка, и у нас теперь есть Atomic Jetpack. Эта адская машинка автоматически перезаряжается, когда не используется. Впереди у нас долгий путь прыжков и полетов. Во многих случаях придется перезаряжать джетпак прямо в полете. Авторы соблюли законы физики, чем дольше работает двигатель, тем быстрее мы поднимаемся. Долгие отключения вызывают постоянно нарастающую скорость падения. Надо научиться переправляться, не теряя высоты. Для этого надо долбить по кнопке включения двигателя со всей возможной частотой, какую могут обеспечить ваши пальцы. Если вы почему-то привязали джетпак к клавиатуре, а не к мыши, то срочно перепривяжите его обратно. Не допускайте падения уровня топлива ниже 15 процентов. Поехали!

Сначала нам надо перемещаться по ребрам, выступающим из центральной колонны. Первое из них торчит недалеко от джетпака, залетаем на его верхушку. Теперь нам придется нарезать круги по колонне, пользуясь для посадки верхушками ребер и вентиляцией. Двигаемся все время вправо и вверх. Сохраняемся после каждого удачного перелета. В конце концов над нами окажется ряд антенн. На конце каждой антенны находится посадочная площадка. Первая антенна — прямо над головой у Макса. Поворачиваемся спи-



● На эту колонну залетать придется долго и нудно. Я думал, у меня палец отвалится от долбежки по кнопке включения движка в джетпаке. Спасибо одной всеми нелюбимой фирме, которую американский суд собирается поделить. Мыши они делают хорошие, а хорошая, свежечопищенная мышь — залог победы.





● Сюжет в игре приключенческий, персонажи — забавные, а для полного создания атмосферы и текстурки подобраны веселенькие. Никакой мрачной готики, все как бы и не всерьез. Но от этого игра не перестает быть вполне полноценным шутером.

ной к колонне, взлетаем над антенной и вдоль нее летим к площадке. Теперь продолжаем путь по антеннам, сохраняя прежнее направление движения вокруг колонны.

С последней антенны мы увидим ряд выдвигающихся из колонны платформ, дальнейший путь лежит по ним. Подлетаем к платформе и зависаем над ней. Дождавшись момента выдвижения, приземляемся. Времени как раз хватит на перезарядку. Когда платформа начинает задвигаться, перелетаем на следующую. С последней платформы виден нижний конец выступающего ребра, залетаем на это ребро и переводим дух.

Над нами находится еще один ряд антенн. Когда мы достигаем площадки на конце, антенна начинает опускаться. Приземляться следует всего на секунду, чтобы дозаправиться. Направление движения теперь противоположно тому, каким мы двигались до сих пор. Когда все антенны опустятся, включится набор из очередных трех выдвигающихся из колонны платформ, нам туда. С третьей платформы виден странный отросток, торчащий из колонны. На его верхнем конце — удобная посадочная площадка, но даже не смотрите на нее, долететь можно, но сложно — слишком высоко. Значительно проще перелететь на основание «отростка», примыкающее к колонне, там вполне можно приземлиться для дозаправки. Нам остался последний полет. Справа сходятся пять труб. Там находится вход в тоннель, в который нам и надо попасть.

В следующем зале нам предстоит очередная серия полетов. Колонны в центре зала разбиваются. Надо лететь к ближайшей колонне, зависнуть, расстрелять верхнюю часть, дождаться, пока осядет пыль и приземлиться. Операция повторяется многократно. Не было бы ничего сложного, но жизнь сильно портят летающие монстры. Убить их всех не удастся, отстреливайте наиболее наглых. Пробравшись через зал,

проникаем в тоннель, ведущий к боссу.

Наш старый знакомый неважно выглядит и напоминает Карла XII в день битвы под Полтавой. Вдоль стен расположены различные ловушки, которыми босс и убивается. Четыре кнопки включают всякие гадости типа дрелей и циркулярных пил. Кроме них есть еще взрывающиеся баки и вентиль на трубе с горячей водой. Надо всего лишь следить за приближением кресла с вражиной к очередной ловушке и вовремя ее запускать. Один из самых простых боссов.

## Level 9 Swanky Swizzle Heights, Swizzle Firma 7:19 PM

### Док

Опять летим сквозь астероидное поле. Корабль постоянно тянет вперед, а мы должны постоянно тянуть его назад. Оказавшись в зале, не трогайте бродящих вокруг стручков. Забегаем по рампе на возвышение и собираем боеприпасы по всей его длине.

Возвращаемся в центр и по другой рампе спускаемся вниз. В следующей комнате игнорируем стручков, но убиваем остальных и выходим в дверь в дальнем конце справа. Теперь надо пробраться через лабиринт. Он очень большой, но нас, бойцов, закаленных Wolfenstein, этим не запугать. Все время бежим вдоль правой стены. В лабиринте летают электрические разряды (10 очков вреда), а из-под пола местами бьет пар (5 очков вреда). Стараемся избегать этих гадостей. Оказавшись в центре, выносим спавнер и тех, кого он успел выплунуть. Забираем Palatial Locator и телепортируемся в уже знакомый зал.

По рампе поднимаемся на возвышение, собираем добро и бежим в тоннель, начинающийся здесь же. В первом помещении надо пересечь мост. По мосту пробегает проваливающаяся часть, пропускаем ее и бежим к карману, сбоку

от моста. Снова пропускаем провал и бежим по диагонали к следующему карману. Таким зигзагом и форсируем.

В следующей комнате надо нажать правильную кнопку, чтобы поднялась решетка, закрывающая путь. За каждой решеткой кнопок становится на одну больше, нужная кнопка назначается случайно, так что применяем уже знакомую по разминированию тактику сейфов и перебора. Подняв все решетки, разбираемся с врагами и выбегаем в дверь в левой стороне.

Опять мост, но теперь бегают два провала. Пропускаем оба и бежим к карману. Этот мост форсируется так же, как и первый. Но в одном месте придется прыгнуть, чтобы успеть попасть в спасительный карман. За этим мостом нам предстоит пробежать еще по одному. Сначала он кажется целым, но,



когда мы добегаем до второго кармана, начинают исчезать целые секции. Здесь придется не только прыгать, но и поджидать, стоя на мосту, появления нужной секции.

В следующем зале убейте летучку и просто избегайте вонючек. Пробегаем в дальний конец зала к светящейся кнопке. Поворачиваемся лицом в зал и смотрим на свисающие люстры. Наступаем на кнопку, люстры на секунду зажигаются, показывая порядок, в котором







надо нажимать кнопки в центре зала. Постарайтесь этот порядок запомнить. Нажимаем кнопки, забираем Dimensional Destabilizer, уходим в телепорт, возвращаемся в до боли знакомый зал.

Привычно собираем боеприпасы на возвышении и уходим в телепорт. Пересекаем комнату и ныряем еще в один. Бежим прямо, пока не упруемся в два спавнера, разрушаем их, отстреливаем остатки вражеской армии. Бежим вперед к висящему в воздухе лабиринту из полочек, дорожек и загогулин. Еще с пола стараемся отстрелить 6 летающих сфер, а затем вступаем в лабиринт.

Используем лесенку, чтобы подняться на один уровень от пола. Следующий квадрат для лесенки находится на левом краю нашей полки. Поднимаемся, идем к другому краю дорожки и поднимаемся по лестнице еще раз. Идем налево и используем лесенку на первом же попавшемся квадрате (как раз на изгибе). Идем направо

и перепрыгиваем на следующую полку. Идем к стене и проникаем в секретную комнату со здоровьем и боеприпасами. Выходим и перепрыгиваем обратно на большую дорожку. Идем направо до конца и опять поднимаемся по лесенке. Проходим по загогулине до другого конца, поднимаемся вверх. Со следующей дорожки перепрыгиваем на ту, что в центре. Идем до конца, поднимаемся, уходим в телепорт.

Теперь мы находимся в комнате с тремя квадратными кнопками и трубой у дальней стены. По полкам в этой стене бегают стручки, их надо уронить в соковыжималку и заполнить трубу соком. Когда стручок убегает, в комнату телепортируется монстр, так что старайтесь ни одного не отпустить. Бежим и встаем на левую кнопку. Когда стручок проваливается в люк, бежим и встаем на правую кнопку. Стручок проваливается, бежим к центральной кнопке, но пока не встаем на нее. Дожидаемся, пока горох с ногами отразится от левой стены и встаем на кнопку, но сходим с нее, как только овощ провалится в люк. Зарядит соковыжималка, труба слегка наполнится. Всю последовательность действий придется повторить еще дважды, после чего в нише дальней стены, справа, появится телепорт. Уходим.

В следующей комнате надо разбить спавнер, под ним кнопка, включающая телепорт. Оставляем врагов скучать без нас. Пробиваемся еще через одно помещение с монстрами и телепортером и оказываемся в зале, в центре которого по кругу бегут огоньки. Здесь всех инородцев надо убить. Восстановив тишину и порядок, идем к трем кнопкам и становимся лицом к бегущим огонькам. Огоньков всего три, каждый останавливается своей кнопкой. Пробегая по кругу, каждый огонек в одной из точек

светит голубым, а не красным. Вот в этой точке его и следует зафиксировать. Остановив все огоньки, идем на большую платформу и ждем подхода маленькой и подвижной. На ней и переносимся к телепортеру, перед которым забираем Posotronic Doochnikey.

Опять этот зал! Поднимаем Pumpernickel и вооружаемся ими. Идем к телефонной будке в центре зала. В будке засели три вонючки и кидаются кашками. Назвать их боссом язык не поворачивается, но это последний бой на уровне. Надо закинуть 3 пумперникеля в будку, отправив всех вонючек в полет.

## Level 10 Imperial Palace, Swizzle Firma 9:01 PM

Этот уровень можно пройти любым из трех героев. Сам уровень представляет из себя неинтересную прогулку по коридорам, ведущим к финальной битве. В этом бою нам предстоит завалить своеобразную лягушку-царевну по имени Zizzy Balooba. У этого монстра целый арсенал атак, но от большинства можно уйти обычными прыжками, полетами и уворачиванием. Коронный номер Zizzy — гипнотическая атака. Он поднимает обе лапы и пристально смотрит в нашу сторону. Если попасться на эту атаку, то несколько секунд мы будем совершенно беспомощны, ожидая, когда экран перестанет вращаться. К счастью, этой атаки легко избежать, надо просто отворачиваться, когда Zizzy поднимет обе лапы. Заканчивается попытка идиотским смешком, на него и ориентируемся, выбирая время разворота. Финальная битва состоит из двух частей. Сначала мы должны поразить босса снаружи, а потом нас засасывает внутрь, где надо уничтожить внутренние органы Zizzy. Последовательность действий для каждого из героев своя. Поехали!

## Курт

Бежим налево и ищем восходящий поток у стены. Поднимаемся вверх, вышибаем решетку и проникаем внутрь. Не собираем добро, а смотрим вправо, переходим в снайперский режим и стрейфимся потихоньку, пока не увидим пушку. Продолжаем двигаться и успокаиваем робота и еще одну пушку. Вот теперь забираем гранаты и подкрепляем здоровье. Двигаемся по коридору, но сохраняемся перед каждым углом. Коридор просто напичкован роботами и пушками в совершенно несуразных количествах, пытаемся сначала выманить на себя роботов, затем отстреливаем пушки. По пути Курту предсто-

● Финальная битва состоит из двух частей. Сначала мы должны поразить босса снаружи, а потом нас засасывает внутрь, где надо уничтожить внутренние органы Zizzy. Последовательность действий для каждого из героев своя. Поехали!





ит миновать большой зал с быками и летающими монстрами. Всех убить! Двигаемся до комнаты с фонтаном посередине. Слева от нас находится дорожка с красным покрытием, на нее и надо перепрыгнуть. За поворотом поджидают два фантомных робота, а за охраняемой ими дверью нас ждет финальная битва.

Для битвы снаружи используем Super Chaingun. Расстреляв боезапас, совершаем пробежку вдоль внешней стены, собирая оружие и здоровья. Яблоко можно поглощать смело, но пока не трогайте окорок. Яблоко и оружие постоянно возобновляются, а окорок — нет, оставьте его до действительно критического момента.

Оказавшись внутри, действуем по следующему сценарию. Для начала, расстреливаем сердце, оно распадается на несколько более мелких кусков, уничтожаем их все. Следующим пунктом программы идут легкие. Надо закинуть Sniper Mortar в место, где к легким подходят вены. Если есть, то используйте в этот момент cloak, чтобы не отвлекаться на мелких монстриков. Покончив с обоими легкими, идем к месту, где из дыры поднимается воздух. На этом потоке взлетаем на полку под глазами и мозгом. Вышибаем один глаз из глазницы, переходим в снайперский режим и расстреливаем его в полете. Так же поступаем и со вторым глазом. Теперь надо разобраться с мозгом. Вокруг него летают шарики, которые и на-

до подстрелить. Выстрел в мозг замедляет их движение по орбите, позволяя нормально прицелиться. Можно использовать и снайперские гранаты, весьма эффективное оружие.

## Макс

Заходим через парадный подъезд и подбираем пару шотганов и Rayguns. Оставляем рейганы про запас. Пробегаем в конец следующей комнаты, подбираем узи, но оставляем

батарейки, пока в них действительно не возникнет нужда. Начинают парами появляться монстры. При их отстреле не пользуемся рейганами. Подкрепляем здоровье и двигаемся дальше. В комнате с фонтаном поднимаемся по

лестнице к квадрату, в который Док устанавливает свою лесенку. Перепрыгиваем направо и двигаемся по красному полу к дверям. По дороге разбираемся еще с несколькими быками. Даже если стрелять придется из одного магнума, не используйте рейганы.

В зале финальной битвы совершаем пробежку вдоль стен, собирая оружие и батарейки. Оставьте аккумулятор до критических времен, он не возобновляется. Подбираем джетпак и начинаем стрельбу. Для боя внутри Zizzy нам понадобятся 4 рейгана, из остальных можно стрелять и снаружи. Внутренние органы можно расстреливать в любом порядке, но сердце лучше разбить с самого начала, чтобы освободить подлет

к полке, с которой удобно стрелять по глазам и мозгу. Не забудьте расстрелять оба легких по бокам.

## Док

Бежим вдоль стены направо, пока не увидим квадратик для постановки лестницы, поднимаемся несколько раз, пока не появится возможность проникнуть в замок. В коридорах заблудиться невозможно. Враги, как обычно, у дока немногочисленны, так что стараемся убить их обычным хлебом, оставляя более серьезные боеприпасы про запас. В комнате с фонтаном бежим на лестницу, ведущую к двери. Справа, около двери, пользуемся лесенкой и по красной ковровой дорожке прибегает в зал финальной битвы.

Снаружи обстреливаем Zizzy с помощью Baquettes, пока они не кончатся. Добиваем обычным хлебом. Внутри надо первым делом порвать легкие. Они находятся с обеих сторон. Стреляем в место, откуда выходят вены. Взрыв легких вышибает глаза, которые начинают плавать вокруг. Глаза следует забить в дыры в «полу». Сделать это можно с помощью тостера, но если вас выплюнут, то в комнате можно подобрать ветродуй, такой же, как и на третьем уровне. Ветром глаза загоняются в дыры на раз. Чтобы порвать сердце, доку нужен плутоний, его можно найти в комнате снаружи. Забираемся опять внутрь, превращаемся в минотавра и с прыжка лупим в сердце. До верхних, мелких кусков придется лететь на пузырях, вылетающих из дыр снизу. Теперь осталось дать Zizzy по мозгам. Становимся между левым глазом и стеной и стреляем в пол. Ищем точку, от которой рикошет идет в мозг (появится энергетическая полоска), отсюда и стреляем до полной победы. **MC**



● Макс — собака наивысшей. Четыре руки с пушками — это здорово. Не забывайте только, что боезапас кончается очень быстро, посему активной собирайте патроны.







# MISSION ~~IM~~POSSIBLE

МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

## CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солоюнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddq, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

### RPG

#### Deus Ex

Откройте файл user.ini, находящийся в папке deusex\system и замените все встречающиеся строки «t=» на «t=talk». Запускайте игру и жмите t. Снизу появится строчка, начинающаяся словом «Say:», куда можно что-нибудь ввести. Удалите это слово и смело набирайте коды. Для активации возможности использования читов наберите следующую строку:  
set DeusEx.JCDentonMale  
bCheatsEnabled True.

А вот и сами коды.  
god — режим Бога.  
invisible — невидимость.  
iamwarren — включить EMP Field.  
allskillpoints — полный набор скиллов.  
allweapons — все оружие.  
allammo — полный комплект патронов.  
tantalus — убить текущую цель.  
opensesame — открыть дверь.  
legend — секретное меню.  
allhealth — восстановление здоровья.  
allenergy — вся энергия.  
allcredits — 10 000 кредитов.  
allimages — все картинки.  
summon X — получить item X (вместо X название).  
spawnmass — вызвать кучу монстров.



например, может выглядеть следующим образом:  
C:\Vampire\vampire.exe -console.  
Во время игры консоль вызывается тильдой, и в нее вводятся коды.  
god 0/1 — 1=включить режим Бога, 0=выключить режим Бога.  
cash # — поиметь деньги в размере #.  
dropcash # — уменьшить деньги на #.  
xrp # — увеличить XP на #.  
freecasting 0/1 — кастование disciplines без крови, 1=включить, 0=выключить.  
ai отключить AI у ваших врагов и членов партии.  
addalldisciplines # — увеличить disciplines на #.  
revive — все здоровье (можно применять и после смерти).  
freeammo — вам больше не понадобятся патроны.  
killme — смерть (чит revive не поможет).

totals — вывод текущей информации (XP, Gold, etc).  
addthing # — создать item # (например, Vitae, Dagger и т. д.).  
advancement — вызов окошка Advancement.  
framerate 0/1 — 1 = показать частоту кадров, 0 = отмена.  
poisonme — отравиться.  
disease — заболеть.  
damageme — причинить самому себе телесные повреждения.  
whereis — показ статистики локации.  
maxfps # — установка максимального значения FPS.  
freeze — заморозка тела, но способность передвигаться при этом не утрачивается.  
pause — пауза.  
resume — отмена паузы.  
Примечание: каждый чит может относиться к любому члену партии просто перед вводом кода кликните на одном из ваших персонажей.

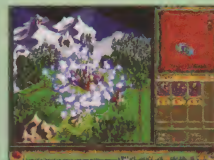
#### Vampire: The Masquerade - Redemption

Запускайте игру с параметром командной строки «-console». Это,

### СТРАТЕГИИ

#### Age of Wonders

Для начала запустите игру с параметром командной строки beatrix. Для этого создайте ярлык файла aow.exe и отредактируйте его свойства. Если все сделано правильно, во время игры нажимайте Ctrl+Shift+C. Вы услышите звуковой сигнал, символизирующий возможность использования читов.



становятся вашими.  
research — еще один чит, открывающий все заклинания.

#### Ground Control

В главном меню одновременно жмите буквы M, S и V. Эта операция выведет на экран консоль, в которую надо ввести читы.

console — позволяет вызывать консоль клавишей «~».  
god — режим Бога для всех юнитов.  
notgod — отменить режим Бога.  
gimme maps — можно играть все миссии в меню Custom Game.  
flashlight — режим Flashlight.  
from massive with love — смешные текстуры.  
the new generation of rts-games — в меню Custom Game появится новая секретная миссия.



### ACTION

#### Daikatana

Запускайте игру со следующим параметром командной строки: «+set console 1 +set cheats 1», после чего в самой игрушке жмите тильду (~) и набирайте коды.  
god — режим Бога.  
health # — увеличить здоровье на # (значение может быть и больше ста).  
weapon\_give\_# — получить оружие за номером # (1-10).  
massacre — убить всех врагов на уровне.  
notarget — невидимость.  
noclip — прохождение сквозь стены.  
cheats 0 — отменить читы.  
cam\_toggle — изменить положение камеры.  
cam\_nextmon — сфокусировать камеру на монстре.  
screenshot — снять скриншот.  
g\_unlimited\_ammo 1 — неограниченные патроны.  
rampage — режим Rampage.

#### Flying Heroes

OMMALLUF — все патроны.  
HTLAEHLLUF — восстановление здоровья.  
ANAMLLUF — восстановление маны.  
TSOOVERIF — огненный выстрел (Fire Boost).  
RATSLATEM — железная звезда (Metal Star).  
RETROPELET — телепорт.  
LERRABESAG — Gas Barrel.  
SENIMEX — Xemines.  
SENIMGA — Agmines.  
ELBISIVNI — невидимость.  
NIARDICA — кислотный дождь (Acid Rain).  
NODDEGAMRA — Армагеддон (Armageddon).  
DUOLCHTAED — облако смерти (Death Cloud).  
ERIFLLAF — FallFire.  
LLABERIF — огненный шар (Fireball).  
LLABECI — ледяной шар (Iceball).  
HSAFL — вспышка (Flash).





## ACTION

### Wheel of Time

Вызывайте консоль (~) и набирайте:

**god** — режим Бога.  
**amphibious** — вы можете дышать под водой.  
**completelovol** — пройти все уровни.  
**allammo** — все оружие и патроны.  
**ghost** — прохождение сквозь стены.  
**fly** — вы можете летать.  
**walk** — вы ходите пешком (а не бегаете).  
**behindview 1** — вид персонажа сзади (от третьего лица).  
**behindview 0** — нормальный вид.  
**playersonly** — остановка времени (наберите еще раз для отмены).  
**invisible 1** — вы становитесь невидимым.  
**invisible 0** — вы становитесь снова видимым.  
**killall [класс]** — убивает всех персонажей определенного [класса].  
**killpawns** — убивает всех монстров.  
**say [сообщение]** — отправить [сообщение] всем сетевым игрокам.  
**slomo #** — установка скорости игры в значение # (1.0 нормальная скорость).  
**summon [класс]** — создать персонажа определенного класса.  
**switchcooplevel [новый уровень]** — в кооперативном режиме (Co-Op) сервер переходит на новый уровень.  
**switchlevel [новый уровень]** — переход на новый уровень.

### Crusaders of Might and Magic

Во время игры жмите Enter и набирайте:

**-EMBIGGENME** — режим Бога.



**-CRAZYGUY** — все заклинания и мана.  
**-WHOAH** — код позволяет вам летать.  
**-UBERLOAD** — переход на случайно выбранный уровень.  
**-SHOWFPS** — показать частоту кадров.  
**-CALCFPS** — вычислить частоту кадров.  
**-DEBUG** — показ информации по отладке.  
**-3DNOW!** — включить/выключить поддержку технологии 3Dnow.  
**CSWIRE** — включить/отключить детали ландшафта.

Примечание: знак минус (-) обязательно должен быть там, где он указан, иначе коды не будут работать.

### MDK 2

Читы набираются в консоли, которая вызывается тильдой.

**mdkGobSetDamage-Filter(mdkGetPlayer-Gob(),0)** — режим Бога.  
**mdkNewGame (1, 12)** — перейти на уровень 1.  
**mdkNewGame (2, 12)** — перейти на уровень 2.  
**mdkNewGame (3, 12)** — перейти на уровень 3.  
**mdkNewGame (4, 12)** — перейти на уровень 4.  
**mdkNewGame (5, 11)** — перейти на уровень 5.  
**mdkNewGame (6, 8)** — перейти на уровень 6.  
**mdkNewGame (7, 11)** — перейти на уровень 7.  
**mdkNewGame (8, 8)** — перейти на уровень 8.  
**mdkNewGame (9, 13)** — перейти на уровень 9.

**mdkNewGame (10, 7)** — перейти на уровень 10 (Final).  
**mdkNewGame (11, 1)** — перейти на уровень 10 #1 (Special).  
**mdkNewGame (12, 1)** — перейти на уровень 10 #2 (Special).

**GodDebugToggle ()** — еще один режим Бога, для отмены наберите еще раз.



## СТРАТЕГИИ

### Earth 2150

Жмите Enter, набирайте  
**I\_wanna\_cheat**, и жмите Enter еще раз, далее таким же образом вводите любые коды:



**x-mas\_pack** — восстановить/перезарядить все оружие.  
**fireworks** — мины.  
**armageddon** — метеоритный дождь.  
**no\_more\_secrets** — открыть карту.  
**no\_one\_hides** — увидеть все юниты.  
**i\_love\_this\_game #** — получаете CR в количестве #.  
**einstein 0/1** — быстрые исследования, 0=выключить, 1=включить.  
**help\_me\_please!!! 0/1** — быстрые исследования только для игрока, 0=выключить, 1=включить.  
**the\_hammer\_of\_thor** — убить всех врагов в радиусе 8.  
**massacre** — убить всех в радиусе 8.  
**see\_you\_next\_life** — уничтожить помеченный юнит.  
**hasta\_la\_vista\_enemigos** — уничтожить все видимые объекты.  
**bad\_time\_bad\_place** — нанести повреждения ближайшим юнитам.  
**eagle\_eye** — увидеть все.  
**let\_be\_darkness** — туман.

**!this one goes to eleven** — юнит получает три авиаудара (Napalm).

**!pump me up** — увеличить скорость передвижения.  
**!oh behave** — заморозить оппонентов.  
**!mojo** — разморозить оппонентов.  
**!rate me** — режим отладки.  
**!roody-pooh** —

неограниченное количество авиаударов.  
**!the meek** — проиграть миссию.  
**!cut to the chase** — успешно завершить миссию.  
**!time for bed** — убить выделенные юниты.  
**!peep show** — юнит получает 3 рекона (Recon).  
**!heavenly glory** — три авиаудара (Bombing).  
**!yippee!!!** — снайперская винтовка с неограниченными патронами.  
**!haunt haunt haunt! 10** — пластиковых взрывчаток.  
**!sprinkles** — 30 мин.  
**!hello neo** — улучшить винтовку до вулкана (Vulcan).  
**!i like to keep this handy** — неограниченная база.  
**!patty melt** — огнемет.  
**!you want some Give** — бесконечное число гранат.  
**!disco inferno** — поджечь юнит (без повреждений).  
**!italian job** — в месте, где находится курсор, произойдет мощный взрыв.  
**!know your role...** — восстановление здоровья юнита.  
**!door** — телепортация юнита в место, где находится курсор.

### Army Men: World War

Для активации читов наберите: **!throw me a frickin bone here**, после чего смело вводите одно из нижеследующего.

**!captain scarlet** — режим Бога.  
**!only human** — отключить режим Бога.  
**!whistle and flute** — юнит получает Flak Jacket.  
**!i woke up this morning** — юнит получает 9 Blue Disguise.  
**!incognito** — юнит получает 9 Grey Disguise.



### Shogun: Total War

Во время игры набирайте коды:

**.matteosartori** — открыть карту.



**.daggins** — то же самое.  
**.muchoku.** — неограниченный KoKu.  
**.conan.** — попробуйте сами, что-то происходит с процессом строительства.





## Steel Panthers III Brigade Command



Когда меня попросили написать об игре Steel Panthers, то я довольно долго мучался: с чего начать? Озарение пришло само собой, когда ваш покорный слуга заглянул в известный роман господина Пикуля «Площадь Павших борцов» (чаще его называют по первому тому — «Варбаросса»). Роман посвящен Второй мировой войне и, как водится у Пикуля, написан в этаким хамовато-развязном стиле. Например:

«Через полосу триплекса он разглядывал, как фланирует вдаль польская кавалерия, как ползут допотопные танки поляков. — Цель. Визу. Старье! «Виккерс» и «Карден-Ллойд». Мне смешно, из какого сарая варшавские зазнайки вытащили эти старые консервные банки? Рейхенау (командир 16-й танковой дивизии вермахта в 1939 г.), даже не стреляя, раскатал в блин, как на блюминге, весь этот железный и ржавый хлам времен «санации» пана Пилсудского и велел увеличить скорость. По крупновской броне звонко стучали клинки отважных варшавских жолнеров, об эту же броню ломались пики польской кавалерии. Под гусеницами танков гибло все живое. «Panzer — marsch!» — громыхало в наушниках шлемофонов...»

Чувствуете родную душу, бессменные танкисты виртуальных боев? «Panzer — marsch!» И простим дедушке Пикулю некоторые... э-э-э... преувеличения, он был человек увлекающийся. А нам настала пора поговорить о вещах серьезных. Об игре. Хотя... Если для многих и многих поклонников wargame виртуальная танковая война длится уже семь тяжелых, боевых, РЕАЛЬНЫХ лет с редкими перерывами на переоснащение... простите, на ожидание новой версии... Разве это уже не больше, чем игра?



# СЕМЬ ЛЕТ В ТАНКЕ

## БОЕВОЙ ПУТЬ «СТАЛЬНЫХ ПАНТЕР»

### Steel Panthers

#### Tanks — НАШ ПЕРВЫЙ БОЙ

В 1993 году фирма Strategik Simulation выпустила игру под абсолютно незамысловатым, но вполне исчерпывающим названием — Tanks. Даже на уровне того времени игра не может быть названа шедевром по части графики и музыкального сопровождения. Но для wargame, слава Богу, это никогда не было главным. Благородный жанр до самого последнего времени оставался бастионом настоящей игры, пока все остальные деградировали в видеоролики. Ну зачем настоящим суровым милитаристам, виртуальным офицерам, все эти декадентские красоты и финтифлюшки? Пусть разработчики «делают красиво» изнеженным любителям аркад...

Тем более никого не волновали эти глупости семь лет назад. Графика? Карта достаточно реальна, на плащечках-юнитах вполне узнаваемые ИСы, «тигры», «шерманы»; какой еще графики вам надо? Так что игра была по достоинству оценена истоящими знатоками жанра — игроками с милитаристским складом ума. Вот какое пиршество духа уже тогда предлагалось истинным любителям «погреметь железом» (ведь что такое все мечи и доспехи фантазийных супергероев



по сравнению хотя бы с одной танковой ротой, а? Дали бы мне импортировать хорошо прокачанный отдельный батальон куда-нибудь в Baldur's Gate — тут бы мы и выяснили, почему маги и монстры строим не ходят... Но не будем отвлекаться).

На масштабной топографической карте разыгрывают любые сражения, начиная с 1918 года. В наличии почти все основные страны мира, практически какие угодно типы вооружения. Игрок может командовать хоть одним танком, хоть танковой дивизией (сам пробовал — французской танковой дивизией образца 1940 года. Как есть генерал де Голль собственной персоной, и все такое...). Игра предлагает жестко заданные сценарии, основанные на реальных эпизодах Первой и Второй мировых войн, Корейской войны, всяких арабо-израильских конфликтов и, наконец, «Бури в пустыне». Особую прелесть пред-



Броня крепка и танки наши... Хмм. В данном случае, правда, не наши. Видеоролик у SP сузубо звездно-полосатый.





ставляет возможность «генерить» сценарии по собственному желанию, вплоть до гипотетических межвременных столкновений. Кто победит — легкий БТ или знаменитый Mk VIII, чудовище из Первой мировой? (Или, к примеру, трицератопс со слоном подерется... Тот еще вопросик!)

Играли когда-то в Tanks много, со вкусом. Лаялись до хрипоты. Действительно, недостатки этой игрушки (концептуальные, а не графические!) порой перевешивают ее достоинства. Ну да, с пехотой все реально. Пехота под обстрелом паникует и бежит, но иногда, от общего героизма офанов, ложится с гранатами под гусеницы. Однако дальше — хуже. Миномет не может быть самым эффективным противотанковым средством, он не заговоренная база, так не бывает! И Америка, само собой, рулит всем миром, между тем как T-72 по жизни лучше M-60, как бы это не было противно окружающим. Далее, ближневосточные войны доказали, что фронтовая авиация может почти все, но именно она

представлена в Tanks довольно неубедительно.

Мало того, разработчики почему-то забыли Японию. Все есть — Польша есть, Англия есть, Германия есть аж в двух видах — кайзеровская и та самая, немецко-фашистская, а Японию забыли. Нет такой страны и все тут. Прямо как у профессора Фоменко, который в своих книжках научно доказал, что всю Японию придумали китайские монахи в XVIII веке. Обидно даже. Ну и так далее и тому подобное, всякие «мелкие брызги». Естественно, всем хотелось чего-то большего, и все ждали продолжения.

И еще хотелось, наверное, чтобы у разработчиков проснулась совесть. Ну и дождался. И того и (частично) другого.

### «СТАЛЬНЫЕ ПАНТЕРЫ» ОККУПИРУЮТ ДИСК

В 1995 году появились Steel Panthers. Просто — и только — Вторая мировая война. Все страны-участники (включая долгожданную

Японию; обиженными оказались только Сиам, Болгария и Монголия. Впрочем, оно и понятно: откуда западным друзьям знать такие тонкости? Говорят, в 1941-м, когда Болгария объявила



У командира «Пантер» два типа войск: постоянные, которые проходят с ним сквозь всю кампанию, набираясь опыта и крутизны, и одноразовые силы поддержки, нанимаемые особо для каждого отдельного боя. По каждому юниту (взводу) постоянных сил в любой момент можно посмотреть такую вот справку, из которой виден его боевой путь, рост его характеристик и карьера его командира. Данный танковый взвод еще не очень крут — на счету только 4 юнита противника, и бонусов маловато... А к концу кампании постоянные силы становятся настоящими монстрами.

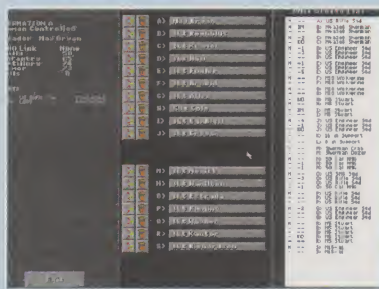
ла войну США, Пентагон неделю находился в панике, потому что не знал — что это, где это и что теперь с этим делать). Поле битвы, вид сверху, на котором с большой точностью создается рельеф, постройки, водные преграды, мосты, дороги, а также имеются полевые укрепления, доты, дзоты, противотанковые надолбы и колючая проволока. Очень реалистично показана

нарии, все реальное. От первых боев сентября 39-го до сентября 45-го. Мало того, разработчики игры озаботились созданием нескольких гипотетических сражений. Ну хотя бы штурм японскими войсками Сан-Франциско в 1942 году, или, например, высадка союзников на японские острова. Короче, на сей раз японцев полным-полно, и полная яшма вдрызг. Я лично

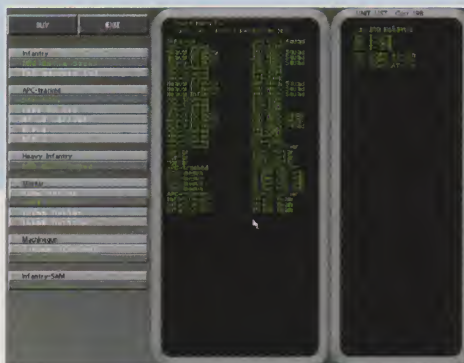
Основная панель выбора места и времени вашей грядущей военной карьеры, а также различных настроек реалистичности будущих битв (в вариантах первых и третьих «Пантер»). Чего здесь только нету! Как видите, предусмотрен даже такой экзотический вариант сражения, когда компьютер играет сам с собой. Вам остается только откинуться на спинку кресла и с чашечкой кофе наблюдать происходящее, радуясь невыносимой тупости AI.







Между миссиями можно восстановить штатную численность постоянных сил и по возможности перевооружить их новой техникой, в полном соответствии с исторической правдой появившейся у той или иной страны к данному моменту. Также можно (и нужно) на выделенное компьютером по итогам миссии число пойнтов «закупиться» разнообразными силами поддержки — пушечным мясом для одной, отдельно взятой следующей миссии. Правда, здесь разработчиками допущены некоторые несообразности. Например, если у вас в 1941 году в составе постоянных сил был минометный взвод, то вы не сможете никогда перевооружить его самоходными минометами, потому что простые mortir находятся в разделе «Артиллерия», а самоходные почему-то в разделе «Армор». Несправедливо, мне кажется...



всем блеске? Создатели и тут оказались на высоте, введя «длинные кампании». Выбираешь страну, за которую хо-

чешь сражаться, создаешь подразделение по своему вкусу и вперед — помните — «Panzer marsh»! К сожалению, «длинные кампании» в первых «Пантерах» игрались только за основные страны-участницы. А для тех, кому и этого мало, была возможность создавать собственные сражения, используя любых противников а еще, для людей с инженерным мышлением — возможность, используя редактор, модифицировать реальные танки и прочую технику по своему усмотрению.

В игре все еще имелось небольшое количество огрехов, но они не так портили общее впечатление,

как в Tanks. Единственным спорным моментом можно считать заметную симпатию создателей к Третьему рейху. Именно «спорным», ибо какие споры он вызывал! Фанаты Вермахта кричали, что все так и было; красноречивые патриоты щерили зубы и отбивались отечественной воен-

ной литературой... Как бы то ни было, немецкие танки в «Пантерах» действительно всегда точнее стреляют, их экипажи быстрее других становятся элитой. Что касается Советской армии, то до зимы 1941-го года у ее частей низкая мораль и плохая подготовка; потом эти показатели растут, и к Курской дуге можно драться с немцами на равных. Насколько все это «реалистично» — по-моему, дело сугубо субъективное.

### БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

Когда завзятые милитаристы проутюжили «Стальных Пантер» вдоль и поперек, раз по двадцать выиграв Вторую мировую за разные стороны и в разных местах, возник вопрос — а дальше? Как это так война окончена? Война, простите, — это состояние души, а душа, как известно, бессмертна...

И разработчики не стали долго томить наши души. В 1996 году появились вторые «Пантеры», хронологически как раз явившиеся продолжением первых. Время действия охватывало весь «послевоенный период» (Неплохо однако звучит:

«войны послевоенного времени»). А места действия были как реальные (Корея, Синай, Вьетнам, Кувейт и т. д.), так и гипотетические (начиная от сражений между Варшавским договором и НАТО и заканчивая совершенно специфическими сценариями русско-украинского конфликта из-за Севастополя).

Теперь игрок уже не был ограничен выбором

страны, за которую ему бы хотелось пройти большую кампанию (до 200 сражений в рамках 1945—1999 гг.). Увеличилось и общее количество стран, за которые можно играть. Правда, опять не повезло Болгарии, а вместе с ней Кубе и ЮАР, не говоря уж о всякой экзотике типа Эфиопии.

(Представляете, какой прокол? Не дали эфиопам шанса виртуально проутюжить родными танками ненавистных соседей — так они вон в реале на Эритрее недавно отыгрались. Ох, как бы нам от Болгарии чего не дождалось...)

Впрочем, создатели «Пантер» ввели так называемых Красных и Зеленых, вооруженных техникой Восточного или Западного блоков соответственно. А для особых фанатов есть возможность создавать к собственным кампаниям и свои собственные карты (опять же до 200 штук).

Отмечу еще некоторые приятные особенности. В кампании, которую вы сами создаете, можно выбрать до трех противников, заказать себе рельеф и настроить прочие маленькие радости типа взятия да и отключить мораль. Ну совсем.

### Любопытная деталь

Игра замечательна не только своей военно-технической подробностью и огромным количеством «встроенной» военно-исторической информации, но и тщательно разработанной системой получения разнообразных тактических и технических данных «без отрыва от производства». Два щелчка по вражескому или своему юниту — и высвечивается прозрачная панель со всеми его характеристиками. А внизу — все игровые параметры моего текущего юнита. То есть информированность у «стального комбрига» идеальная. Ну а то, что иракские T-72 массово горят, как свечи, при столкновении с доблестными UK MechForce, — простите, проблемы не технического, а идеологического характера.





В этом случае даже самый трусливый негр не побежит из-под артобстрела или от напалмовой бомбежки. Жуткая вещь.

Конечно и тут не обошлось без огрехов патристического характера. Например, советская техника почти всегда чуть хуже, чем западная. Зато наша пехота более стойкая, чем, к примеру, американская. Все же не так за державу обидно. А сторонники лозунга «Россия — родина слонов» легко парируют несправедливый (с их точки зрения) перекокс в ТТД; например, лимит боеприпасов можно для «своих» отключить...

## НАМ НУЖНО ТАНКОВ ПОБОЛЬШЕ!

Не успели остыть страсти по вторым «Пантерам», как, гремя гусеницами, подкатили третьи.

«Стальные Пантеры 3 — Командир бригады». Как видно из на-

ко человек или танков в данном подразделении есть. Увеличился и масштаб карты.

Впрочем, из-за этого игра немного потеряла в реалистичности — теперь (видимо, чтобы не отвлекать аппаратные мощности на отслеживание

рядя гусеницу, у них не может быть повреждено оружие и т. д.

Однако отвлечемся от суровой прозы жизни. В третьей части самые большие и, можно сказать, самые интересные изменения коснулись генератора длинных кампаний.

А для тех, кто любит придерживаться исторической правды, появились новые сценарии (как в самой игре, так и позднее в виде add-on'ов). Кстати, среди них есть даже пресловутый штурм Грозного...

...



звания, теперь нас повысили в должности. В распоряжении игрока стало больше войск, и под фигуркой, изображающей юнит, появилась еще полосочка с цифрой, на которой показано, сколь-

столько параметров по стольким юнитам) танк или другая машина не могут застрять в грязи, поте-



Теперь, выбирая, к примеру, Финляндию в качестве страны, за которую вы хотите играть, можно начинать с 1939 года и продолжать сражаться в течение 60 лет, модернизируя и перевооружая свои войска. Правда, нельзя по ходу дела менять противников. Представляете? Как начала Финляндия в 1939 году защищаться от СССР, так и защищается до сих пор. Уже и СССР нет, а она все обороняется совершенно героически... Как хотите, а я именно это называю настоящим пафосом...

Разумеется, блокбастером и всеобщим бестселлером типа «Цивилизации» или «Дума» «Пантеры» никогда не были именно в силу своей военно-технической специфики.

Но люди, эту самую специфику глубоко уважающие, полагают, что сие — беда отнюдь не «Пантер»...

Для тех, кто любит воевать головой; для тех, кто ценит реалистичность, глубину погружения в события, проработанность деталей; для тех, кому нравится запах пороховой гари и горячего масла (поверьте, в разгар боя их очень легко учуять!), «Пантеры» навсегда останутся эталоном wargame. Уж не знаю, сможет ли заслуженный ветеран «Пантер» достойно покомандовать настоящей бригадой в реальном бою, выпади ему такая оказия, но, наверняка, это единственная игра, в отношении которой подобное предположение не выглядит очевидным бредом... Кстати, слышал я сплетню, что в одном из танковых училищ она рекомендована в качестве полноценного учебного пособия и ценится в этом качестве весьма высоко... MG

Еще один пример исчерпывающей игровой информации обо всем, происходящем на поле боя. Как видим, американский инженерный взвод напуган, деморализован и ничего от жизни уже не хочет. Правда, пока он еще не Retreating, но в состоянии Pinned стрелять уже не способен. Кроме того, на той же панельке наблюдаются исчерпывающие характеристики гекса, занимаемого этим юнитом. А вообще-то перед нами доблестная толпа японских самураев, сбрасывающих несчастных грингов в море с какого-то тихоокеанского острова. В реальности, помнится, все было наоборот... Но ведь на этот раз сынов Ямато веду к победе Я, непобедимый!







# СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

## ТЕСТ

### Винчестеры



Название знаменитого изобретения одноименного американца, предназначенное в свое время для доказательства бесповоротного господства белого человека, нашло свое второе рождение в одной из абсолютно необходимых деталей компьютера.

## НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

### NURBS vs полигоны



Популярное описание наиболее перспективной на сегодня технологии синтеза 3D-изображений — NURBS. Причем для знатоков и любителей математики — даже с приведением формул поверхностей.

## ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

### «Процессорные» новости



Среди наиболее порадовавших нас новостей — анонс процессора AMD Duron, который по цене является прямым конкурентом Intel Celeron, а по производительности, по крайней мере в 3D-играх, обгоняет Pentium III аналогичной частоты.

## ОБЗОР HARDWARE

### Consoles



Как некоторые могут помнить, первые персональные компьютеры, еще не IBM PC подобные, часто располагались целиком внутри корпуса клавиатуры, как-то: ATARI, Sinclair AMIGA и ряд других. Работать на них, кстати, можно было только с большим трудом, а вот играть — вполне.

Тут вот вышла Diablo II. Про саму игру, если вы ее еще не купили, можете прочитать в других разделах журнала — как этого, так и следующего. А нам интересно другое. Демку Diablo II показывали еще на ECTS'98, то есть два года назад, а начали обещать еще раньше. И вот она вышла, с технологией, модной в то время, плоской спрайтовой, может быть с добавлением красивых 3D-эффектов, особо ничего не меняющих. Тем не менее народ сей продукт восхваляет. Это свидетельствует о том, что хороший game play — до сих пор большая редкость, и практически все современные выходящие пачками и тоннами игры в подавляющем большинстве своем полное барахло по играбельности и выделяются лишь все более и более навороченной графикой. Как известно, максимальный объем продаж игр приходится на первый месяц, пока никто еще не понял, что в это играть невозможно.

А как это связано с hardware? Очень просто. Крупные производители железа, например тот же Intel, поддерживают именно те компании, которые требуют от компьютеров все большей и большей производительности. Мы не будем ратовать за возврат обратно к текстовым MUD'ам (вместо игр типа Ultima Online или EverQuest), однако же согласимся, что отсутствие или ограниченность возможностей по визуальном воздействию на пользователей сильно стимулирует интеллектуальную сторону игры или иного развлечения. К сожалению, текущая ситуация, то есть очень интенсивное развитие и смена технологий в области визуализации информации, да и представления ее в других формах (звук, сенсорика), видимо, будет продолжаться до полного погружения в виртуальную реальность. Исходя из сегодняшних тенденций, это по-прежнему будет стимулировать выход внешне красивых, но примитивных по содержанию игр.

Nick A. Skokov



— Что такое — большое,  
страшное и громко жужжит?

— Старый винчестер.  
— А что такое — маленькое,

компактное и тоже жужжит, но тише?  
— Современный винчестер.



# Тестирование консервных банок без открывалки

С каждым днем пользователи персональных компьютеров используют все большее и большее количество приложений, которые становятся все сложнее и объемнее по мере того, как разработчики пытаются выбрать все ресурсы мощности современных систем. При увеличивающейся нагрузке на аппаратные ресурсы компьютера пользователи испытывают противоположное желание — им, разумеется, хочется, чтобы все программы работали все быстрее и быстрее, не требуя при этом солидных капиталовложений в новое железо.

## Интерфейс

В первую очередь разработчики взялись за ликвидацию «узкого места», связанного с недостаточной пропускной способностью традиционного интерфейса. Сначала на смену IDE пришел EIDE, затем Ultra-ATA/33 и, наконец, Ultra-ATA/66. А на горизонте уже маячит призрак Ultra-ATA/100...

Так или иначе, но на сегодняшний день фактическим отраслевым стандартом становится интерфейс Ultra-ATA/66. По сути своей он является дешевым расширением стандарта Ultra-ATA/33, в два раза повысившим пропускную (пиковую) способность шины. С показателем в 66,6 Мбайт/с этот интерфейс, также известный под названиями Ultra DMA/66 и Fast ATA-2, позволяет дисковой подсистеме компьютера работать с максимально допустимой в условиях использования шины PCI производительностью.

Обеспечив удвоенную скорость передачи данных на шине, Ultra-ATA/66 практически избавил пользователей компьютеров, оснащенных соответствующими контроллером и дисками, от давнишнего фактора торможения, особенно сказывавшегося на производительности во время последовательных операций. Унаследовав в общих чертах привычные конструктивные решения для порта и разъемов, Ultra-ATA/66 внес небольшое изменение в тип

применяемых соединительных кабелей: несмотря на наличие 40-контактного разъема, количество проводов внутри шлейфа удвоено для сокращения наводок и улучшения целостности сигнала. Кроме того, в Ultra-ATA/66 применяется механизм обнаружения ошибок по алгоритму CRC (впервые появившийся в ATA/33).

## Принцип записи информации

Однако с помощью одной, пусть и плодотворной, эволюции интерфейса победить экстенсивную природу эволюции жестких дисков было невозможно: необходим был коренной сдвиг в самой технологии осуществления операций чтения и записи, в результате которого плотность записи на единицу площади рабочей поверхности диска смогла бы ощутимо возрасти, не снижая при этом надежности устройства в целом. Иначе в погоне за все более и более ресурсоемкими запросами создаваемого программного обеспечения



## ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

**Почему моя система не может распознать истинную емкость нового 22-Гбайт винчестера?**

Большинство компьютеров, оснащенных модулями BIOS старых моделей, имеют свои ограничения по объему поддерживаемых жестких дисков. Пороговыми значениями таких ограничений были в свое время 528 Мбайт, 2,1 Гбайт, 4,2 Гбайт и 8,4 Гбайт (для AWARD BIOS версий 4.5х существует еще и ограничение в 33,8 Гбайт, но с ним еще мало кто сталкивался). Наилучшим решением проблемы было бы связаться с производителем материнской платы, установленной в вашем компьютере, чтобы получить от него последнюю версию прошивки BIOS, в которой реализована поддержка больших дисков. Однако может статься, что именно ваш BIOS не позволяет производить перезаписи своего содержимого. В таком случае не расстраивайтесь: вовсе не обязательно покупать новую системную плату. Для подавляющего большинства «старорежимных» плат выпущены специальные утилиты (типа DiskManager), которые позволят-таки использовать всю емкость нового диска.

**Почему до форматирования объем у моего жесткого диска больше, чем после?**

Непонимание возникает из-за того, что на самом деле существуют две системы исчисления емкости накопителя: «бинарная», в которой килобайт равняется, как это ему и следует, 1024 байтам, и «десятичная», где в килобайте всего 1000 байт. Разумеется, программы (в том числе и BIOS) оценивают емкость винчестера в первой системе, тогда как на рынок диски выходят с раздутым «десятичным» показателем. Для оценки разницы приведем небольшую табличку:

Емкость	бинарная	десятичная
Кбайт	1024	1000
Мбайт	1 048 576	1 000 000
Гбайт	1 073 741 824	1 000 000 000

Таким образом, «десятичный» гигабайт легче весит «бинарного» более чем на 70 Мбайт!



## Наконец-то они стали больше

*Есть ли у вас архив на полсотни дискет, куда приходится записывать очень-очень нужную информацию, не помещающуюся на жестком диске? А давно ли вы проводили уплотнение своего винчестера? А часто ли вам не хватает места для инсталляции новой игрушки? Думается, ответы на все эти вопросы будут отрицательными. В кои-то веки производители жестких дисков собрались с силами и научились выпускать устройства, не только соответствующие запросам пользователей (чего, кстати, не было еще лет 5-6 назад), но и намного их опережающие.*

производители винчестеров были бы вынуждены решать проблему путем тривиального наращивания количества «блинов» на шпинделях жестких дисков, что сделало бы их не только громоздкими, но и менее устойчивыми к механическим нагрузкам, неизбежно растущим по мере усложнения конструкции. И первая технология, появившаяся после многолетних целенаправленных исследований, была связана с так называемой гигантской магниторезистивностью (иначе называемой эффектом Гаусса). Благодаря ей компании IBM удалось совершить маленькую революцию на рынке носителей, выпустив в продажу первый жесткий диск с головками принципиально новой конструкции и более чем впечатляющей на тот

момент емкостью, составившей 16,8 Гбайт. Фирменная технология получила название Spin Valve, что можно перевести примерно как «клапан закрутки». Для огромного количества пользователей, которые обнаруживали острую нехватку дискового пространства только в последний момент и отчаявшиеся покупать все новые и новые жесткие диски лишь для того, чтобы выиграть лишних 2—3 Гбайт, в конце туннеля забрезжил свет — и отнюдь не от надвигающейся электрички.

### Fireball lct08 04, \$84 Quantum

*Хотя и не самая новая, но весьма быстрая модель винчестера. К сожалению, данный экземпляр был наименьшей емкости. Мы бы рекомендовали покупать вам винчестеры этой серии большей емкости — 8 или 12 Гбайт.*



### Fireball Plus LM, \$108 Quantum

*Высокооборотистый диск от Quantum показал достаточно хорошие результаты в тестировании, хотя как это ни странно, диск lct 15 оказался быстрее.*



## GMR

В чем заключается суть открытия? Эффект гигантской магниторезистивности (GMR) был открыт сравнительно недавно — в конце 1980-х годов. Как это часто случается в науке, практически одновременно об открытии заявили двое европейских ученых, проводивших независимые исследования: Петер Грюнберг из Германии и Альбер Фер из Франции. Во время экспериментов им удалось зафиксировать очень значительные изменения уровня сопротивления в композитных материалах, состоящих из крайне тонких слоев различных металлов. Открытие стало полным сюрпризом для научного сообщества, потому что физики считали, что подобный эффект вообще невозможен. Первоначальные эксперименты проводились в условиях сверхнизких температур и к тому же под воздействием магнитных полей высокой мощности. Да и материалы, применявшиеся

## Эволюция интерфейса IDE

	IDE	IDE	Ultra-ATA/66	
			Ultra-ATA/33	
Максимальная скорость передачи данных (ГБ/с)	8.3	16.6	33	66
Максимальная ширина шины данных (бит)	16	16	16	16
Количество устройств	2	2	2	2



в опытах, были выращены в лабораторных условиях, и их массовое производство на тот момент было невозможно. Однако огромная перспективность открытия оказалась настолько очевидной, что десятки исследователей во всем мире кинулись искать практическое применение эффекту гигантской магниторезистивности.

Среди прочих к этим исследованиям подключился и коллектив исследовательского центра IBM, находящегося в Сан-Хосе во главе со Стюартом Паркиным. Именно этим людям мы и обязаны новыми возможностями современных жестких дисков. Ученые быстро оценили заложенный в открытии потенциал — не только со стороны его важности для теоретической науки, но и в качестве возможной альтернативы изживающим себя технологиям использования сенсоров в обычных магниторезистивных головках винчестеров. Первым делом Паркин решил повторить достигнутый европейскими учеными эксперимент. Однако при этом он поставил себе целью не использовать крайне дорогое лабораторное оборудование для изготовления идеального, но дорогого многослойного

## WDC WD272AW, \$190 Western Digital

*До тех пор пока мы не подключили «винт» и какая-то программа не сказала нам, что он имеет объем 27 Гбайт, мы и не подозревали, что он такой объемистый. По виду — совершенно обыкновенный «винт». Производительность — на уровне, что в общем-то неудивительно для винчестера с маркировкой AW (для записи аудио- и видеопотоков данных с гарантией непрерывного потока данных в обе стороны, без каких-либо задержек на рекалибровку). По мнению тестирующей программы — первый по суммарной производительности, но, поскольку он несколько отдалается по объему от основной массы тестируемых дисков, он получает оценку «очень хорошо».*



носителя, как сделали его коллеги. Наоборот, он попытался использовать более быстрый и менее точный процесс создания носителя, уже известный в отрасли изготовления жестких дисков, — метод напыления, при котором рабочий слой наносился на поверхность дисков в виде своего рода микроскопического спрея, обеспечивающего равномерность распределения материала. К великой радости ученого (и, разумеется, нашей с вами), эта маленькая хитрость сработала, и первый же полученный в результате дешевый многослойный композит проявлял все признаки наличия гигантской магниторезистивности. Благодаря этому исследователи смогли потратить достаточное время на создание композитов самого различного состава для определения принципов работы GMR. В результате был получен его оптимальный вариант, позволивший получить сверхчувствительный материал для дисков, работающих при комнатных температурах и в слабых магнитных полях.

Ключевым элементом GMR-материалов выступает так называемый промежуточный слой, исполняющий роль

## ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

**Как узнать, сколько времени работы без сбоев гарантирует производитель жесткого диска?**

В спецификации на жесткий диск вам следует отыскать термин MTBF (Mean Time Between Failure), то есть время наработки между отказами. Обычно этот срок указывается в часах и определяется производителем путем деления суммарного времени, во время которого тестируемая выборка винчестеров проходит испытания, на общее количество ошибок. MTBF может немного отличаться у различных фирм-производителей, а также среди различных модельных рядов жестких дисков. В среднем на сегодняшний день этот показатель находится где-то на уровне 300 тысяч часов. Если предположить, что диск работает 24 часа в сутки, то это составит примерно 34 года непрерывной работы. Показатель MTBF имеет комплексную природу, потому что во время тестирования жесткие диски подвергаются обычно самым разным испытаниям, начиная с эксплуатации в условиях некачественного электропитания и заканчивая работой при ненормативных обстоятельствах, например при нарушении центровки.

**Как заставить оба жестких диска на одном шлейфе работать в режиме cable select?**

Cable Select, или CSEL, является альтернативным способом настройки работы двух винчестеров, отличным от стандартного Master/Slave. Установка Master/Slave отталкивается от расположения жесткого диска на интерфейсном кабеле и может быть реализована с любыми винчестерами и шлейфами. А вот для того чтобы дисковая подсистема вашего компьютера стала работать в режиме Cable Select, вам потребуется специальный кабель, который корректно работает с CSEL-сигналом на одном из IDE-коннекторов. Например, если один из жестких дисков присоединен к заземленному CSEL-контакту, он автоматически объявляется Master-диском, а другой — Slave-диском. Если же их поменять местами, то их роли изменятся. Определенный выигрыш в этом есть — пользователь

## Теория GMR

Параллельно с разработкой практической стороны открытия ученые смогли проникнуть внутрь самого механизма гигантской магниторезистивности. Оказывается, источником этого эффекта служит зависимость рассеивания электронов от их спина. Электрическое сопротивление само по себе является производным эффектом от рассеивания электронов внутри какого-либо материала. Наглядным примером может служить скорость перемещения человека: на беговой дорожке стометровку мы можем пробежать без особого труда секунд за 15, однако то же самое расстояние в переходе метро в час пик может занять несколько минут. В зависимости от своей магнитной направленности однодоменный материал может задерживать электроны с «верхним» или «нижним» спинами по-разному. Когда оба металлических слоя в GMR-композите выстроены в разные стороны, сопротивление становится высоким из-за того, что «верхние» электроны, которые свободно проходят через один из слоев, будут заторможены во втором. Соответственно, когда направленность полей обоих слоев совпадает, «верхние» электроны практически не станут рассеиваться при прохождении как через первый, так и через второй слой, что приведет к низкому уровню электрического сопротивления.



## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

освобождается от необходимости вручную менять настройки джамперов на обоих дисках. Однако для проверки совместимости вашего интерфейсного кабеля с CSEL-сигналом следует ознакомиться с описанием материнской платы, к которой этот кабель прилагался: часто в стандартном комплекте идет простой шлейф без CSEL-заземления. Что же до самих жестких дисков, то практически все современные модели поддерживают CSEL-режим по умолчанию.

### В чем разница между понятиями «блок» и «сектор»?

Как для EIDE-, так и для SCSI-винчестеров сектором называют пакет из 512 байт данных. Это является наименьшим количеством информации, которая может быть считана или записана на жесткий диск через стандартный интерфейс. На компьютерах, работающих под управлением систем MacOS или UNIX, секторы обычно группируются в блоки, или логические блоки, которые, в свою очередь, выступают в роли наименьшей единицы хранения данных. Так как эти блоки зачастую определяются как единый сектор, возникает некоторая путаница между понятиями «сектор» и «блок». Кроме того, с точки зрения физической конфигурации жесткого диска понятие «сектор» отличается от используемого на системном уровне.

### Не опасно ли включать жесткий диск в рабочую схему Power Management?

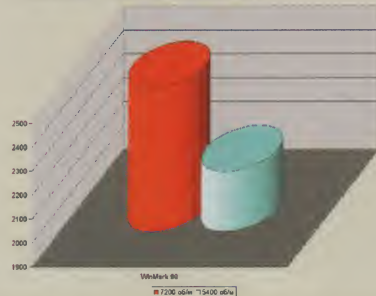
На сегодняшний день это практически безопасно. Современные жесткие диски оснащаются специальными технологиями безопасной парковки головок винчестера. Даже в случае критического сбоя системы блок головок диска будет принудительно помещен на специальную парковочную зону на рабочей поверхности, отделенную от области хранения данных. Разные производители реализуют эту функцию по-разному. Например, Western Digital использует в своих продуктах специальную методику «лазерного профилирования». Поверхность дисков этой компании разделяется на



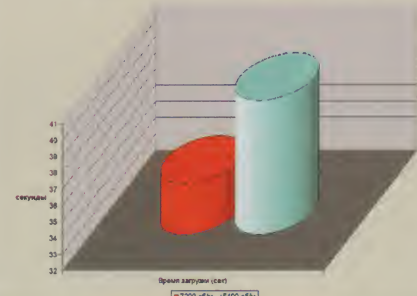
## 7200 против 5400: стоит ли игра свеч?

Для оценки преимуществ жестких дисков со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин проводился тест на общее быстродействие обычного персонального компьютера уровня Pentium II 450. В качестве тестирующей программы был выбран один из лучших пакетов — WinBench 99 от Ziff-Davis, включающий в себя тесты отдельных подсистем компьютера — графической, дисковой, процессора. В нашем случае показательным был тест Business Disk WinMark 99, который определяет быстродействие жесткого диска при работе со стандартным набором бизнес-приложений (текстовые процессоры, электронные таблицы и настольные СУБД от Microsoft, Corel и Lotus), а также Web-браузером. На приведенных диаграммах мы видим неоспоримое преимущество «7200-диска»: более чем 15-процентный прирост в композитном показателе Winmark Score и 5-секундное сокращение времени загрузки компьютера. Наконец, для чистоты эксперимента во время оценки быстродействия «7200-диска» процессор был заменен на Pentium II 350 (нижняя диаграмма). Как вы можете увидеть, даже в этом случае более быстрый винчестер вышел победителем.

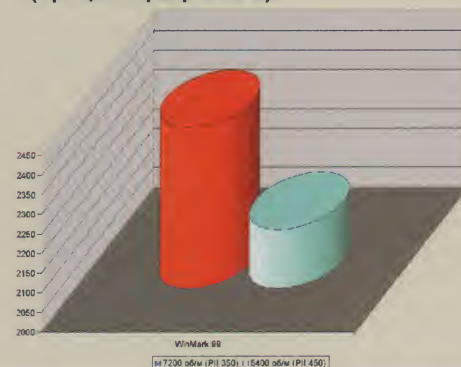
ТЕСТ WinBench Business Disk WinMark 99 (процессоры одинаковые)



ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ КОМПЬЮТЕРА



ТЕСТ WinBench Business Disk WinMark 99 (процессоры разные)



прослойки из неметаллического материала между двумя намагниченными металлическими слоями. Нормали этих слоев под воздействием магнитного поля стараются выстроиться в одинаковом направлении. Так что, если прослойка достаточно тонка, изменение ориентации одного из магнитных слоев может вызвать аналогичные изменения другого слоя. Соответственно, увеличение толщины прослойки уменьшает воздействие магнитных слоев друг на друга. Паркин с коллегами перепробовали более 30 тысяч комбинаций различных материалов, продемонстрировав наличие гигантской магниторезистивности для всех металлических транзитивных материалов, достигнув рекордных

показателей во многих режимах. Кроме того, эти ученые открыли интересные закономерности в связи между слоями:

направленность магнитных полей металлических слоев периодически менялась от одинаковой (параллельное выравнивание) до обратной (антипараллельное выравнивание). Общее сопротивление остается относительно слабым, пока магнитные поля направлены одинаково, однако, когда выравнивание становится антипараллельным, оно резко возрастает.

Теперь надо было разработать конструкцию механизма, непосредственно реализующего эффект гигантской магниторезистивности применительно к современным параметрам и характеристикам жестких дисков. Инженеры из IBM опять-таки пошли путем наименьшего сопротивления и снова не ошиблись. За базовую модель была принята схема, состоящая из двух магнитных слоев и прослойки, подобранной таким образом, чтобы связь между металлическими компонентами была слабой, в отличие от первоначальных вариантов композитов. А вдобавок к этому для фиксации

постоянного направления магнитного поля одного из слоев был добавлен четвертый слой из сильного антиферромагнита.



## ST 310212A, \$85 Seagate

Диск от Seagate в модном резиновом конверте, который является патентованной фирменной защитой как для всей электроники «винта» от статического электричества, так и в целом от механических повреждений. И еще, в таком исполнении он становится приятнее на ощупь, так что если вы любите крутить винчестеры в руках, то эта модель как раз для вас. К сожалению, из-за не очень эффективной схемы кэширования производительность винчестера средняя.



Когда через такой композит проходит слабое магнитное поле, например создаваемое одним битом информации, хранящимся на диске, ориентация поля незафиксированного слоя становится противоположной полю второго металлического слоя, что приводит к резкому изменению электрического сопротивления благодаря эффекту гигантской магниторезистивности. Вот эта комбинация и получила название Spin Valve.

На достигнутом инженеры не остановились. Параллельно с внедрением GMR-дисков в жизнь продолжались работы по улучшению параметров «волшебного» композита. Состав материалов и их толщина подвергались тщательной подгонке для достижения оптимальных показателей сразу трех параметров, во многом определяющих эффективность применения новой технологии в коммерческих продуктах. Во-первых, это касается простоты и экономичности изготовления: внедрение нового стандарта ни в коем случае не должно было привести к значительному удорожанию жестких дисков. Как мы с вами видим, этот результат был успешно достигнут, и себестоимость хранения одного мегабайта данных на жестких дисках, использующих эффект

гигантской магниторезистивности, не только не превысила прежний уровень, но и заметно снизилась. Во-вторых, повышалась точность распознавания изменений в электрическом сопротивлении для безошибочного нахождения битов информации на рабочем слое. Наконец, в-третьих, от композитного материала требовались надежность и долговечность, то есть стойкость к окислению или снижению уровня намагниченности со временем на весь срок жизни винчестера.

## Практические результаты GMR

Во что вылилось внедрение технологии гигантской магниторезистивности в архитектуру жестких дисков, с точки зрения рядового пользователя? За счет этой инновации был существенно улучшен показатель плотности записи (Areal Density). Плотность записи представляет собой показатель, указывающий, сколько бит информации можно разместить на одном квадратном дюйме (реже — сантиметре) поверхности диска. По мере того,

## Как работает cache

*Алгоритмы работы любого cache, будь это процессорный кэш памяти, software-кэш для CD-ROM или кэш внутри винчестера, отчасти одинаковы: все они читают данные вперед, откладывают данные на запись и хранят некоторое количество данных, к которым обращались в последнее время.*

*Разница же заключается в том, что, кроме этой общности, есть и своя специфика для каждого случая, связанная с соотношением объемов и скоростей кэшируемого пространства и кэша, а также специфических свойств кэшируемого носителя. Например, память, если не брать во внимание организацию по рядам и блокам, — однородна, диск винчестера — значительно сложнее, так как вращается с относительно малой скоростью (хотя бы по сравнению со временем позиционирования считывающих головок), причем вращение непрерывно.*

*Трудность работы cache осложняется еще и тем, что на уровне чтения секторов или блоков обычно не приходит никакой информации о том, что программа собирается делать дальше — читать еще несколько тысяч таких же секторов подряд или тут же записать его обратно, прочесть что-то в десяти абсолютно других местах, перезаписать этот сектор заново и так сто раз подряд.*

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

две зоны: нормальную, гладкую (для хранения информации), и специальную, точно выверенную (для парковки головок). Парковочная зона подвергается обработке лучом лазера, в результате чего на ней выжигается рельеф из одинаковых выпуклостей, которые минимизируют износ и стирание поверхности в результате трения об блок головок.

**Можно ли переносить жесткий диск в холодное время года без термоизолирующего контейнера?**

Конечно, лучше не выносить жесткий диск из дома (в любое время года), потому что, кроме температурных, на улице эти хрупкие устройства подвержены еще многие другие опасности. Однако делать это зачастую приходится, в том числе, как ни прискорбно, и в зимнее время. На этот случай есть специальный порядок адаптации винчестеров к изменению температурного режима. Приемлемой считается температура окружающей среды выше 10 градусов по Цельсию; в противном случае возникает опасность появления внутри корпуса жесткого диска конденсата, что может привести к непоправимым результатам. После пребывания на морозе ни в коем случае не пытайтесь «прогреть» ваш винчестер: вместо этого ему надо дать вылежаться определенное время при комнатной температуре. Это время зависит от температуры охлаждения, которой диск был подвергнут: при охлаждении от 10 до 5 градусов — 13 часов, от 5 до 0 — 15 и так далее (по 2 часа на каждые 5—6 градусов).

**Повысится ли надежность работы жесткого диска, если его переключить в PIO?**

Нет, по сравнению с DMA-режимом она не повысится (если, конечно, ваш диск вообще поддерживает DMA Mode). Дело в том, что PIO (Programmed Input/Output) и DMA (включая UDMA, как разновидность) являются не просто двумя различными способами передачи данных между дисковой подсистемой и компьютером. PIO — более старый интерфейс, и медленность его работы обусловлена отнюдь не







## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

тщательным контролем над ошибками, а определенными технологическими пределами (так, минимальная скорость в режиме PIO Mode 0 достигает 3,33 Мбайт/с, максимальная — в режиме PIO Mode 4 не превышает 16,7 Мбайт/с). Кроме того, PIO сильно нагружает центральный процессор системы и не содержит встроенного алгоритма коррекции ошибок.

При эксплуатации жесткого диска, поддерживающего ATA/66 вместе с материнской платой Abit BE6, постоянно возникают разнообразные ошибки.

Проблема касается как плат Abit BE6, так и BP6. Действительно, проблема с Ultra ATA-контроллером может приводить к таким ошибкам, как потеря данных, резкое снижение производительности и невозможность установки новой операционной системы. Дело в том, что третий и четвертый ATA-порты контроллера работают через свою собственную микросхему BIOS, отдельную от системной, из-за чего могут возникать конфликты. Для избежания конфликтов все операции над жестким диском — разбиение на партиции, форматирование, установку операционной системы и т. п. — следует производить только после его установки на один двух первых портов контроллера, который управляется системным BIOS'ом. Там же установите необходимые драйверы поддержки Bus Mastering. После этого винчестер можно переставлять обратно и пользоваться всеми преимуществами ATA/66.

Что означают связанные с винчестером сообщения об ошибках?

Можно выделить 6 основных ситуаций, связанных с неполадками в дисковой подсистеме во время загрузки компьютера. Сообщение **Missing Operating System** появляется, когда метка загрузочной записи MBR не соответствует определенному значению в указанной локации. В этом случае загрузочный сектор считается поврежденным, и компьютер не сможет загрузиться. Также эта



## SV2044D/SV0511D, \$125/72 Samsung

Два новых низкооборотных винчестера от Samsung. Оба имеют пониженную скорость вращения — 4400 RPM. В целом производительность винчестеров средняя. SV2044D — один из двух винчестеров, занявших второе место по рейтингу нашего теста.



как растет плотность, соответственно увеличивается и количество дорожек на единицу площади, и количество бит в каждой дорожке. Кроме того, чем плотнее друг к другу располагаются биты информации, тем быстрее проходит операция позиционирования головки, а в результате и всего цикла чтения/записи. Таким образом, от внедрения эффекта гигантской магниторезистивности выиграла в первую очередь плотность записи данных. Первыми жесткими дисками с GMR-эффектом стали представители

семейства IBM Deskstar, собравшие огромное количество призов и победившие во множестве тестов.

### Скорость вращения

Успех современных жестких дисков обусловлен и улучшением механической части устройств, что привело к постепенному переходу скорости вращения шпинделя от 5400 об/мин к 7200. Конечно же, зависимость между скоростью вращения и приростом производительности не носила прямолинейного характера

и колебалась в зависимости от фирмы-производителя и модельного ряда жестких дисков. В среднем выигрыш для пользователей усовершенствованных винчестеров составил около 15% (по данным, полученным в результате проведения теста WinBench Business Disk WinMark 99). Если учесть, что разница в стоимости оказалась совершенно мизерной, то рыночный успех новых дисков стал вещь очевидной.

Не преувеличивая, можно сказать, что скорость вращения диска стала одним из основных критериев, влияющих на выбор при покупке. Крайне популярные в массах «7200-диски», например то же семейство IBM DeskStar GXP, отличаются более выгодным соотношением цена/производительность. Однако многие пользователи настолько привыкли к ставшей де-факто стандартной скорости 5400 об/мин, что с недоверием относятся к этому нововведению. Что ж, специально для них мы приводим на врезке («7200 против 5400: стоит ли игра свеч?» результаты теста.

### Хочу клевый хард с огромными буферами!

При выборе того или иного жесткого диска покупатель зачастую концентрирует свое внимание на его емкости, реализованном интерфейсе и скорости вращения, упуская из

Название устройства	Производитель	Размер, Gb	RPM	average rotation latency	
					average Seek
DTTA-351680	IBM	16.8	5400	5.49	9.0
DJNA-370910	IBM	9.1	7300	4.09	5.7
SV0643A	Samsung	6.4	5400	5.53	5.6
Fireball CX13.0A	Quantum	13.0	5400	5.55	3.1
MPD3064AT	Fujitsu	6.4	5400	5.52	6.7
Fireball CX10.2A	Quantum	10.2	5400	5.55	3.8
MPB3064ATU	Fujitsu	4.2	5400	5.52	8.3
среднее				5.321428571	6.03
Fireball lct08 04	Quantum	4.3	5400	5.58	6.8
WDC WD272AW	Western Digital	27.2	5400	5.54	12.5
ST 310212A	Seagate	10.2	5400	5.53	8.0
SV2044D	Samsung	20.4	4300	5.52	10.8
SV0511D	Samsung	5.1	4500	5.52	6.7
Fireball Plus LM	Quantum	10.2	7200	4.18	3.9
MPF3153AT	Fujitsu	15.3	5400	5.52	11.2
DPTA-371360	IBM	13.6	7200	4.13	3.3
Fireball lct15	Quantum	15.3	4400	6.03	12.7
Barracuda ST313620A	Seagate	13.5	7200	4.15	6.3
среднее				5.17	8.22



вида такой немаловажный показатель, как кэширование данных. Кэш жесткого диска, выполняемый обычно в виде микросхемы памяти на винчестере, совмещает в себе сразу две функции. Во-первых, он служит мостом между данными на жестком диске и данными, находящимися на интерфейсном модуле. Дело в том, что информация не может перемещаться непосредственно между винчестером и, скажем, системной шиной, потому что они

работают на разной скорости. Во-вторых, кэш выступает в роли буферной зоны, включая в себя данные для записи или считывания с диска, улучшая тем самым время реагирования винчестера, да и повышая в какой-то мере производительность всей системы в целом.

Принципиально отличаются друг от друга кэширование чтения и кэширование записи. Первое применяется

в большинстве современных жестких дисков. Получение данных из кэша занимает намного меньше времени, чем непосредственно с читающего механизма винчестера — несколько микросекунд по сравнению с миллисекундами, уходящими на вращение диска и позиционирование головок. Когда запрос на считывание данных попадает на жесткий диск, вначале следует проверка кэша на предмет обнаружения там нужной информации, и лишь в случае отрицательного результата запрос передается на считывающему блоку. Более того, диск может считать в буфер больше информации, чем требуется по запросу, с расчетом, что следующий запрос востребует эти данные. Такая технология временами приводит к впечатляющим результатам, особенно при увеличении объема кэш-памяти.

В свою очередь, кэширование записи улучшает быстродействие системы другим путем. Когда дисковая система получает команду на запись данных на диск, она немедленно рапортует о выполнении этой операции, хотя в реальности данные еще не были записаны. Вместо этого данные помещаются в кэш, а операция записи осуществится только тогда, когда головки винчестера окажутся над нужным местом поверхности диска. Таким образом, не возникает простоев, компьютер не ждет завершения требуемой

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ошибка возникает в том случае, если пользователь не определил активную партицию. **Non-System Disk or Disk Error** является сообщением BIOS, возникающим в том случае, если загрузочный сектор или MBR загрузочного диска повреждены или отсутствуют вообще. Это еще не означает, что погибла вся партиция: зачастую виной тому служат неверные установки, выставленные в BIOS. Сообщение **Boot Error Press F1 to Retry** появляется либо в том случае, когда на загрузочном диске или дискете отсутствует загрузочный сектор или MBR, или когда возникли проблемы с доступом к диску. Сообщение **NO ROM BASIC** возникает при отсутствии активной партиции и только на тех компьютерах, которые не оснащены ROM Basic (в общем-то они все сейчас не оснащены, причем уже довольно много лет, начиная еще с 80286, а то и раньше). **Invalid Media Type** указывает на то, что на диске найдена неотформатированная новая партиция, либо загрузочный сектор найден, но является поврежденным. Наконец, сообщение **Hard Disk Controller Failure** означает, что контроллер жестких дисков отказал, был неверно сконфигурирован в BIOS либо он не может добиться ответа от присоединенных к нему жестких дисков.

## DPTA-371360, \$139 IBM

IBM, как всегда, отличилась вполне качественным продуктом, это один из двух винчестеров, занявших второе место по рейтингу теста. Этот диск, видимо, за счет принципиально новой схемы кэширования, а скорее все-таки из-за другой конструкции блока головок имеет радикально меньшее время average seek time — всего 3,3 мс против средних 8,2 мс.



random Seek	random Read	linear read	HHDD index	Цена (USD)	Предоставлено компаний	цена 1Gb в \$	Rating
15.1	2076	4584	1579	\$ 155.0	Trank-M	9	80
12.9	2138	4683	3441	\$ 144.0	Trank-M	16	51
13.4	2039	4830	124	\$ 103.0	Samsung	16	30
13.6	2235	5025	1374	\$ 143.0	Quantum	11	66
15.2	2031	5004	129	\$ 113.0	Пирит	18	28
13.9	2155	5025	1297	\$ 131.0	Trank-M	13	56
18.0	1957	4944	97	\$ 95.0	-	23	20
14.58571429	2090.142857	4870.714286				15.03750731	
13.6	2147	5024	957	\$ 84.0	Quantum	20	35
12.6	2163	4571	4625	\$ 190.0	ELCO	7	121
16.8	1910	4959	143	\$ 85.0	ELCO	8	60
12.8	2281	4761	144	\$ 125.0	Samsung	6	81
14.2	2056	4782	123	\$ 72.0	Samsung	14	34
5.1	2398	5025	274	\$ 108.0	Quantum	11	53
15.5	2191	5000	153	\$ 105.0	ELCO	7	73
12.5	2209	4889	3836	\$ 139.0	ASBM	10	81
16.7	2038	5072	600	\$ 115.0	Quantum	8	85
11.4	2379	4971	219	\$ 111.0	ASBM	8	66
13.12	2177.2	4905.4				9.850873993	





## Fireball lct15, \$115 Quantum

*Первое место по суммарному рейтингу теста. Вполне объективно. Если вы посмотрите на характеристики — очень хорошее сочетание цены и объема и вполне приличный индекс производительности. И это несмотря на пониженную до 4400 частоту вращения шпинделя и ориентированность на нижний ценовой сегмент рынка.*



операции. Кроме того, кэширование записи позволяет заносить последовательные данные на жесткий диск не поблочно, а непрерывным потоком.

### Тестирование

Тестовым компьютером был все тот же самый Pentium II 350, i440BX, 64 Мбайт RAM, Windows 98 PE. Тестируемый винчестер подключался ко второму контроллеру единственным master-устройством. Тестирование проводилось той же программой, что и в прошлый раз, что дало нам возможность сравнить результаты этих тестов и вывести некоторые закономерности в изменении средних значений тестируемых параметров.

### Производительность

Реально наибольшее влияние сегодня на производительность винчестеров оказывает, как это ни странно, software, то есть эффективность cache. Разумеется, качество самой консервной банки тоже имеет значение, но при примерно одинаковом уровне технологии количество информации, записанной на один «блин», в пределах 10—20% одинаково. Если фирма сумела сделать дешевые 15-гигабитные «блины», то она даже может позволить себе снизить скорость вращения до 4400 об/мин, при этом несколько возрастет rotation latency, но общая скорость передачи данных останется такой же или даже несколько

выше, по сравнению, скажем, с 10 Гбайт на пластину и винчестером 5400RPM. Алгоритмы же кэширования, то есть выбор того, что хранить в наиболее стандартных на сегодня 2 Мбайт памяти на винчестере, а также как, когда и что туда считывать, оставлять и выкидывать, в существенной степени и определяет результирующую производительность винчестера. Наглядный пример тому — «Барракуда»: вроде бы все на месте, и оборотов даже 7200, а результирующий индекс просто никакой. Объясняется это неудачными или недоработанными алгоритмами кэша. Недаром один из специалистов из Quantum недавно так гордился свежевведенными алгоритмами

кэширования — общая производительность винчестера поднялась сразу на 15%.

### Выводы

Первое место — Quantum lct15. Второе место — IBM DPTA-371360 и Samsung SV2044D. Специальный приз — Western Digital WD272AW (он мог бы занять и первое место, но уж слишком выделялся по объему и потому попал в другую ценовую категорию).

За последние полгода, прошедшие с нашего предыдущего тестирования, с винчестерами произошли некоторые изменения. Average rotation latency, параметр,

практически напрямую зависящий от RPM, несколько вырос, свидетельствуя о том, что, несмотря на появление «винтов» 4400, дисков «7200» на рынке стало больше, и они стали значительно доступнее по цене. Average seek и random seek несколько упали — научные разработки все же не стоят на месте, и диски становятся быстрее. Скорость передачи данных также несколько возросла. И наконец, параметр, который порадовал нас больше всего, — цена за 1 Гбайт. Несмотря на все повышения и ускорения, цена упала с \$15 за 1 Гбайт до менее чем \$10, что не может не радовать, особенно учитывая, что это всего за полгода.

## Barracuda ST313620A, \$111 Seagate

*Видимо, несколько устаревший винчестер, который показал, конечно, неплохую производительность отчасти за счет скорости вращения (7200 об/мин), но все же не оправдал наших ожиданий по сравнению с тем, что хотелось бы видеть у старших моделей семейства Seagate, ориентированных на наиболее быстрые диски.*



Пара советов желающим прикупить какой-нибудь винчестер. По возможности старые винчестеры следует все же менять, не дожидаясь того момента, когда они посыпятся. Что купить сейчас? Наиболее оптимальным будет любой диск более 10 Гбайт на ваш вкус. В качестве помощи при выборе можете воспользоваться численными результатами наших тестов или просто взять то, что понравилось нам, — Quantum lct15. **MG**

Редакция выражает благодарность фирмам ELCO [www.elco.ru](http://www.elco.ru), Quantum, Samsung [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru) и ASBIS Moscow [www.asbis.msk.ru](http://www.asbis.msk.ru) за предоставленное для тестирования оборудование.

## MPF3153AT, \$105 Fujitsu

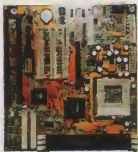
*Один из винчестеров, показавших неплохую производительность в сочетании с хорошим соотношением ценой за 1 Гбайт.*





**5MVP3**

- VIA APOLLO MVP3 (100 MHz)
- Ultra DMA-33
- Baby-AT

**6V693A**

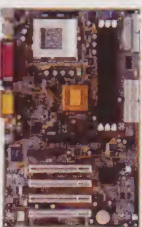
- VIA VT693A (133 MHz)
- Socket 370
- Ultra DMA-66 < Sound AC'97

**6VABX2**

- V1AVT86C693/VT86C596
- SLOT-1
- Ultra DMA-33
- CREATIVE "SB-LINK"

**6ABX2C**

- i440 BX
- Socket 370
- Ultra DMA-33

**6A815**

- i815
- Socket 370
- Ultra DMA-66
- AGP 4x
- Video & Sound on board

# MAIN BOARD BUTTERFLY SERIES®



## Сияние счастливой звезды







# НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Lady Alice

Использование полигональной графики в игровых движках — не просто дань моде. По мере того как игровой процесс вырвался на просторы трехмерного пространства, игроки открыли для себя массу ранее недоступных возможностей и смогли прочувствовать игровой процесс на принципиально новом уровне.

## Полигоны vs NURBS`ы

Однако первый опыт погружения в 3D вызвал у пользователей неоднозначную реакцию: угловатые полигонные модели требовали достаточно развитого воображения для того, чтобы увидеть в них именно то, что хотели показать создатели игры. Кстати, этот недостаток не изжит полностью и сегодня.

Скорость и сложность создаваемого мира быстро перевесили сомнения скептиков, и трехмерная графика начала постепенно распространяться из своей «колыбели» (жанра action) во все жанры, смежные и не очень.

Благодаря постоянно улучшающемуся качеству графических акселераторов игровые движки получили возможность одновременной обработки многочисленных

представляет собой набор фреймов, или кадров, каждый из которых служит контейнером для одного тела, или модели. Та, в свою очередь, может быть либо графическим примитивом (куб, цилиндр), либо более сложным мешем, поверхность которого состоит из определенного количества пригнанных друг к другу треугольников, которые принято называть полигонами. Именно на работе с ними, точнее, с их вершинами, и базируется полигональная графика.

### Криволинейный путь прогресса

С начала 3D-революции прошло не больше пяти лет, а разработчики уже выросли из рамок, накладываемых использованием полигональных моделей. Очень символичным

В качестве примера, чтобы вы поняли, насколько сплайн-моделирование сложно (или просто, в зависимости от вашей склонности к математике) для математического описания, мы приведем простейший пример сплайна — это функция с одной переменной  $f(x)$ , которая удовлетворяла бы двум условиям: во-первых, она являлась бы многочленом заданной степени  $p \geq 2$  на каждом из отрезков

$$\Delta_i = [x_i, x_{i+1}], \\ i = 0, 1, \dots, m-1$$

и может быть записана в виде

$$f(x) = f(x)_i = \sum_{k=0}^p a_k^{(i)} (x - x_i)^k, \\ i = 0, 1, \dots, m-1$$

во-вторых, она должна  $p-1$  раз быть непрерывно дифференцируема на отрезке  $[a, b]$ :

$$f(x) \in C^{p-1}[a, b].$$

Однако нас интересуют не сплайновые примитивы, а более сложные конструкции, так называемые бисплайны. Элементарной кубической би-сплайновой кривой будет результат следующего параметрического векторного уравнения (с заданным массивом  $P_0, P_1, P_2, P_3$ ):

$$R(t) = \frac{(1-t)^3}{6} P_0 + \frac{3t^3 - 6t^2 + 4}{6} P_1 + \\ + \frac{-3t^3 + 3t^2 + 3t + 1}{6} P_2 + \frac{t^3}{6} P_3$$

**Что такое NURBS? На русский язык это переводится как неоднородные рациональные би-сплайны.**

моделей со многими тысячами полигонов. А простота современных графических интерфейсов, например того же Direct 3D, позволяет любому программисту создать свой собственный трехмерный движок. Да-да, как бы странно это ни звучало, но на написание базовой модели, способной управлять установкой и трансформацией объектов, освещением и работой с камерой, уходит 2-3 недели (в зависимости от подготовки ее создателя). Другое дело, что отработка многочисленных эффектов займет у него гораздо больше времени...

С архитектурной точки зрения любая сцена из трехмерной игры

оказался тот факт, что при создании Quake III Arena в игровой движок была встроена поддержка NURBS.

Что такое NURBS? На русский язык это переводится как неоднородные рациональные би-сплайны. Так называют описываемые при помощи параметрических уравнений гладкие кривые линии и поверхности.

Казалось бы, чем плохи полигоны? И ускорители под них заточены, и текстуры разнообразные натянуть можно, и со светом поиграть. Да еще и скелетную анимацию они делать позволяют, и motion capture в них перевести можно...

Однако сколь кропотливой ни была бы работа дизайнера, умноженная на возможности игрового движка и мощность 3D-акселератора, установленного в компьютере пользователя, у полигонального метода

конструирования моделей есть и всегда останутся пределы. В последнее время отчетливо прослеживается тенденция разработчиков к достижению в их программах максимально возможной «реалистичности»





Имея в своем распоряжении аппарат для математического описания сплайновых кривых, можно обратиться и к описанию поверхности. Перед конструктором, намеревающимся описать сплайновую поверхность, имеется несколько начальных условий задачи: множество точек, являющихся вершинами поверхности, степень приближенности значений точек поверхности к пространственным координатам данных вершин и т. п. Обычно решение задачи начинается с описания некой опорной многогранной поверхности, объединяющей все контрольные точки. При описании множества точек пользуются их представлением в виде двухмерного графа. Затем с учетом этого опорного графа подбираются параметрические уравнения общего вида

$$R(u, v) = \sum_{i=0}^m \sum_{j=0}^n a_i(u) b_j(v) P_{ij},$$

где  $a_i(u)$  и  $b_j(v)$  являются некими функциональными компонентами.

Именно поверхность, состоящая из отдельных фрагментов, каждый из которых описывается элементарным уравнением приведенного выше типа, и является настоящей сплайновой поверхностью. По аналогии с кривыми векторное уравнение бисплайновой поверхности выводится на основе заданной матрицы:

$$R(u, v) = \sum_{i=0}^3 \sum_{j=0}^3 n_i(u) n_j(v) P_{ij},$$

$$0 \leq u, v \leq 1,$$

где функциональные компоненты определяются формулами

$$n_0(u) = \frac{(1-u)^3}{6},$$

$$n_1(u) = \frac{3u^3 - 6u^2 + 4}{6},$$

$$n_2(u) = \frac{-3u^3 + 3u^2 + 3u + 1}{6},$$

$$n_3(u) = \frac{u^3}{6}.$$

виртуальной среды, то есть подобия созданных сцен и заполняющих их моделей природным аналогам. А природа отнюдь не тяготеет к граням и вершинам, предпочитая гладкие кривые линии и поверхности. Даже творения рук человеческих, и те в подавляющем большинстве имеют, как минимум, округленные контуры, если не поверхности. Что уж говорить о живых существах!

Приближение к реалистичности полигональных моделей достигается, по большому счету, только лишь

за счет увеличения количества задействованных полигонов. Такой экстенсивный путь повышения качества мы наблюдали на протяжении последних лет — не в последнюю очередь благодаря непрерывному росту производительности графических акселераторов. Да, действительно, модели, состоящие из 500 и 5000 полигонов, разительно отличаются. Но при повышении количества полигонов есть и свои минусы. Во-первых, каждый последующий количественный прирост будет давать все



Пример картинки обычной полигональной графики: голова монстра, которая очевидно должна быть круглая, поскольку это тыква, явно напоминает шестигранную гайку.

меньшее качественное улучшение. Во-вторых, увеличение числа полигонов приводит не к линейной, а более прогрессивной нагрузке на графическую подсистему компьютера. Наконец, более сложная модель будет требовать более тщательной подгонки текстур. Именно из-за них количество полигонов логично ограничено. И все-таки сколько бы граней ни было, к примеру, на модели футбольного мяча, он все равно не будет смотреться естественно до тех пор, пока не станет круглым. По-настоящему круглым.

У вас может возникнуть логичный вопрос: если NURBS и есть то чудесное средство, позволяющее создавать сколь угодно сложные криволинейные модели, почему оно не

предельно, представляют собой не что иное, как частный случай сплайновых кривых. Однако даже при работе с ними графическая программа требует солидных затрат ресурсов компьютера. Намного более «тяжеловесной» является обработка сплайновых поверхностей, описываемых системами сложнейших параметрических уравнений. Да и математический аппарат для работы со сплайнами намного сложнее, чем стандартный механизм установки вершин полигональных моделей.

## Совсем немного теории...

Попробуем объяснить в общих чертах, на чем основывается сплайновая геометрия. Если мы возьмем некое тело, имеющее неправильную форму, и захотим создать его точную геометрическую модель, то, скорее всего, столкнемся с тем, что набором элементарных функций определить его не удастся. Классический подход заключается в том, чтобы создать максимально похожий объект из определенного набора вершин, соединенных гранями, — поверхность, состоящую из множества маленьких треугольников. Однако вершины и ребра, в которых эти треугольники соединяются, не позволят нашей поверхности стать натурально гладкой. Чтобы избежать подобной корявости, придется прибегать к использованию гладких функций, каждая из которых описывала бы определенную небольшую область поверхности,



использовалось раньше? Оказывается, сплайны используются и уже давно! Дело в том, что кривые Безье, лежащие в основе всей современной векторной графики (если кто с ней еще не знаком, то самый простой и популярный пример ее использования — Flash-анимация, покорившая Internet и уже вышедшая за его



используя минимум переменных и параметрических величин. Разумеется, все функции, совместно описывающие одну поверхность, должны быть принципиально похожими друг на друга, например представлять собой многочлены одинаковой степени. Как показывает практика, для описания некоей кривой линии достаточно использовать набор многочленов третьей степени.

Переходя от кривых к поверхностям, мы видим, что их можно описать при помощи функций, которые, в свою очередь, являются многочленами третьей степени по каждой из переменных. Вот такие-то функции и принято называть бикубическими сплайнами. Таким образом, поверхность, созданная при помощи NURBS,

оформления архитектурных элементов интерьера, деталей ландшафта, моделей крупной техники и т. п. — иными словами, во всех тех случаях, когда моделируемая деталь имеет ярко выраженную криволинейную структуру (например, арки зданий или покатые купола, холмистый ландшафт или корабельный парус), либо когда поверхность модели является рельефной, причем использование бипр-масок не исправляет ситуацию, либо если нам надо описать небольшой объект с гладкими неизменными очертаниями (тот же футбольный мяч, к примеру).

Соответственно, если создаваемая модель предусматривает возможность деформации или вообще должна быть анимирована (как частный



К сожалению, игрушек с NURBS'ами пока мало, точнее сказать, практически нет, так что нам не удалось показать вам более характерный скриншот. Здесь же лишь волнистый флаг и некоторые не очень заметные элементы на стенах показывают возможности, предоставляемые новой технологией.

Общая форма записи параметрического уравнения бикубической сплайновой поверхности будет выглядеть так

$$R(u, v) = \sum_{i=0}^3 \eta_i(u) \left( \sum_{j=0}^3 \eta_j(v) P_{ij} \right)$$

Как видно из приведенных формул, особых сложностей с превращением математических расчетов NURBS-поверхностей в программный алгоритм возникнуть не должно. С другой стороны, не стоит забывать о том, что механизм обработки сплайновых поверхностей так или иначе должен гармонично сочетаться с другими модулями игрового движка, отвечающими, к примеру, за работу с полигональными объектами или динамическое освещение.

вариант — наделена скелетной структурой и обратно-кинетической связью), то использование в ее создании би-сплайновых поверхностей только испортит все дело, если, конечно, не перенапрягать возможности центрального процессора.

Да-да, именно центрального процессора! Так как мы только-только начинаем использовать NURBS в игровой графике, эта технология не может опираться на развернутую поддержку со стороны графических акселераторов. Дело в том, что операции по вычислению параметров сплайновых поверхностей коренным образом отличаются от технологии обработки полигональной графики. Если классическая

модель предусматривает определение единичных полигонов по заданным координатам их вершин, которые меняются в реальном времени, то для обработки сплайнов каждый раз приходится пересчитывать системы сложных параметрических уравнений, то есть выполнять как раз ту операцию, которая традиционно возлагается на центральный процессор системы.

Так стоит ли игра свеч? По-видимому, да. Поддержка операций со сплайновыми поверхностями включена в свежие версии Direct 3D и OpenGL, что возводит их в ранг стандартных процедур. Теперь слово за производителями графических акселераторов, от которых требуется добавление в состав своих чипсетов полномасштабного модуля обработки NURBS-поверхностей (существующий на сегодняшний день «финт», когда сплайновая поверхность оперативно переводится в полигональную форму, и уже только после этого обрабатывается акселератором, не дает полного эффекта). Ведь пора же применить куда-то ту избыточную мощность, которой обладают современные 3D-карты!

Знаете, что еще внушает оптимизм? Обычно то, что впервые применяет id Software, впоследствии начинает активно эксплуатироваться всеми прочими разработчиками. Если NURBS «засветились» в Arena, то, будьте спокойны, они порадуют нас не только в готовящемся DOOM III, но и в играх от сторонних производителей. **MC**

представляет собой набор гладко состыкованных между собой фрагментов криволинейных поверхностей. Другими словами, в отличие от полигонального моделирования, здесь происходит оперирование не вершинами и векторами смещения, а описанием при помощи функций.

## NURBS'ы против полигонов — кто кого?

Где и когда имеет смысл применять сплайновые поверхности на сегодняшний день? Во-первых, к ним более целесообразно прибегать при моделировании крупных монолитных объектов, которые не планируются во время игрового процесса подвергать трансформациям. NURBS идеально подходят для



Голова этого грибообразного монстра более круглая за счет того, что больше по размеру, но тем не менее полигоны все равно хорошо заметны.



# «Мягкий» модем от Genius — GM56PCI-L

Ирина Железнова

Нам тут попался новый модем от Genius, по цене не далеко ушедший от мыши — \$25. Разумеется, это soft-модем, но почему бы и нет, ведь не всем же нужны дорогие внешние модемы. Так что мы решили изучить это чудо поподробнее.

## Дешевый модем для хороших линий

### Комплект поставки

Модем поставляется в Retail-упаковке. В комплект входят: сам модем, шнур для подключения телефона или модема к телефонной линии, CD с программами и драйверами. По идее должна быть еще печатная инструкция, но по какой-то причине в коробке, попавшей к нам, ее не оказалось. Это не так страшно, потому что она есть на диске, притом еще и на русском языке. Вообще, CD, поставляемый с модемом, заслуживает отдельного описания. Кроме инструкции и драйверов, имеющихся, кстати, для 40 с лишним стран (среди них России нет), на диске присутствует куча программ, на которых мы остановимся позднее. Что касается описания самого устройства, то оно освещает только процесс его установки и связанных с этим проблем. В той же папке есть небольшой документ в формате .pdf, посвященный АТ-командам управления, получению информации и настройке модема.

### Прилагающиеся software

Программ к этому модему прилагают просто немерянное количество — штук сорок. Все программы устанавливаются из удобной оболочки, там же можно посмотреть и их описания (read me-файлы). Единственное, программы не новые, 1997-1998 годов, но это вовсе не значит, что они устарели. Зачастую встречается прекрасный старенький софт, заменить который не в состоянии суперновые программные продукты. К тому же покупатель просто имеет возможность ознакомиться с различными программами, не занимаясь их нудным выкачиванием из Internet.

### Чипсет и установка

GM56PCI-L собран на чипсете фирмы Lucent и конструктивно выполнен в виде PCI-платы маленького размера. Сначала даже не верится, что на такой маленькой площади можно поместить все, что нужно. Впрочем, это легко объяснимо. Дело в том, что мы имеем дело с winmodem'ом, который лишен многих функций обычного, hardware'ого модема. В частности, на нем нет контроллера. Имеющееся реле нельзя назвать совсем бесшумным, но любителям послушать, как происходит соединение, будет трудно что-то расслышать из недр закрытого системного блока.

Установка модема происходит очень гладко. При запуске Windows обнаруживается PCI Communication Device и появляется стандартный диалог установки оборудования. Дальше надо только указать путь к драйверам. Устройство ставится на свободный Com-порт.

### Как он работает

Итак, модем идентифицируется как LT v.90 Data + Fax Modem

### Поддерживаемые функции и протоколы

- Данные — V.90, K56flex, V.34bis, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, Bell212A/103
- Коррекция ошибок — ITU V.42 and MNP 2-4
- Сжатие данных — ITU V.42bis and MNP 5
- Факс — ITU-T V.17, V.27ter, V.29, V.21, поддерживает Fax Class 1 AT Command
- Голосовые функции — голосовая почта и автоответчик



Version 5.20. Последнее в этой строке означает версию драйверов, которые в данном случае эквивалентны прошивке. Стоит еще упомянуть об одном явном преимуществе winmodem'ов — вместе с небезопасной процедуры перепрошивки bios'a устройства, как это происходит с модемами типа Courier, здесь вы просто устанавливаете новые драйверы и все — ваше устройство связи начинает работать лучше. Микропрограммы winmodem'a хранятся в оперативной памяти компьютера, а не в перезаписываемой микросхеме, как у hardware-модемов.

На сайте производителя чипсета Lucent Technologies можно ознакомиться более свежими драйверами: на момент написания статьи версия 5.75.

Для чистоты и разнообразия экспериментов работа модема тестировалась как со старой версией драйверов, так и с новой. Работа шла в домашних условиях на линии неплохого качества, где раньше коннекта больше чем на 31200 не наблюдалось. Правда, ранее использовался модем с тех-

нологией x2, а в GM56PCI-L применяется K56flex/V.90. Дозванивались мы в самый «час пик» — с 19 до 23 часов. Больше чем в половине из десяти случаев модем соединялся на скоростях под 40000, а пиковой оказалась 42666! Признаться, для меня это был приятный сюрприз. Связь удерживалась нормально, и был замечен прирост скорости по сравнению с предыдущей работой. Правда, стоит оговориться, что это было на линии, официально поддерживаемой K56flex (и где только наши авторы такие линии достают? — Прим. ред.). На линии под x2 максимальная скорость соединения составила 28800.

Теперь о том, что произошло после обновления драйверов. Модем стал быстрее соединяться, но средняя скорость соединения не превышала 31200. Очевидно, это произошло из-за того, что в обновленной версии присутствуют региональные настройки для России, которые автоматически выставляются по тому, что стоит в Панели управления Windows. Так что оригинальные драйверы оказались даже лучше.

### Заключение

В заключение хочется сказать, что в целом модем произвел благоприятное впечатление, и его можно смело рекомендовать к приобретению людям с хорошей телефонной линией. Ну а, учитывая цену модема, — какие-то жалкие \$25 против \$100 и более за внешний модем известной фирмы — это весьма привлекательная покупка. Редакция журнала выражает благодарность фирме «Бюрократ» [www.buro.ru](http://www.buro.ru) за предоставленный модем. **MG**





# ЖЕЛЕЗНЫЕ

Сегодняшняя подборка новостей отличается особым разнообразием, начиная от экзотических x86-совместимых процессоров, о которых никто особенно и не слышал, и заканчивая передовыми технологиями аппаратной компрессии памяти (не поймите неверно, мы говорим не о слесарных тисках, а о новой технологии от IBM).

## Производители чипсетов

для материнских плат потихоньку начинают включать в свои продукты поддержку технологии ATA-100 — самого быстрого из существующих интерфейсов жестких дисков семейства IDE. Недавно компания VIA объявила о поддержке таких скоростных винчестеров Quantum своей новой микросхемой «южного моста» (классическая архитектура чипсетов системных плат основывается на двух интегрирующих микросхемах, так называемом северном и южном мостах). Таким образом, будущие чипсеты этой компании позволят работать с жесткими дисками по интерфейсу, обеспечивающему передачу до 100 Мбайт/с. ATA-100 представляет собой третье поколение развития технологий, связанных с интерфейсами жестких дисков в персональных компьютерах. Он запатентован корпорацией Quantum, одним из лидеров рынка средств хранения данных.

ATA-100 отличается от своих предшественников не только повышенной скоростью передачи информации между компьютером и его дисковой подсистемой, но и лучшим контролем за целостностью данных. Благодаря тому, что патентодержатель объявил об открытом лицензировании своей новой технологии, осенью этого года на рынок выйдут первые устройства от VIA, Intel, а также производителей самих винчестеров с поддержкой ATA-100. Компания VIA, как и в случае с интерфейсами ATA-33 и ATA-66, успела первой обеспечить совместимость своих продуктов с новым стандартом. Правда, пока не сообщается, какой же именно чипсет нам следует ожидать к началу осени — полностью новый или немного переработанный уже существующий.



## Робинзон выбирается с острова

Компания Transmeta поделилась с прессой своими планами по расширению семейства процессоров Crusoe. Линейка этих процессоров с пониженным энергопотреблением, поддерживающих набор команд x86, должна пополниться тремя новыми моделями. На сегодняшний день марка Crusoe представлена на рынке двумя типами процессоров: 5400-м, работающим на высоких тактовых

Crusoe 5800, работающий на частоте 800 МГц—1 ГГц и несущий на себе гигабайтный кэш. Казалось бы, годичное отставание от лидеров отрасли должно поставить компанию в невыгодное положение, однако у Transmeta свой стратегический прицел: упор делается не на наращивание тактовых частот, а на функции процессора, связанные с управлением питания. Процессоры Crusoe обещают стать самыми экономичными из всех присутствующих на рынке.



частотах и ориентированным на использование в мобильных компьютерах, и 3200-м, предназначенным для портативных Internet-устройств. Теперь процессоры 5400 получают продолжение в виде модели 5600, которые будут работать в том же диапазоне частот (500—700 МГц), но станут поставляться с кэш-памятью L1 и L2, равной 128 и 256 Кбайт соответственно. Кроме того, Crusoe 5600 станут производиться по технологии 0,18 мкм, в то время как Crusoe 5400 основаны на 0,22 мкм. А вот на следующий год Transmeta выпустит процессор

Последний из заявленных процессоров, Crusoe 3400, ориентирован на устройства типа электронных книг и Internet-планшетов, пользующихся все большей популярностью.

## Кто кого?

На рынке центральных процессоров борьба между Intel и AMD ведется уже в двух весовых категориях: наверху, среди дорогих и мощных устройств борются Pentium III и Athlon, а внизу, на массовом рынке, их эстафету подхватывают Celeron и Duron.



Первыми вышли процессоры AMD Duron 600, 650 и 700 МГц, а недавно Intel ответила выпуском трех новых моделей — Celeron 633, 667 и 700 МГц. Новый Celeron представляет собой усеченный вариант Pentium III Coppermine с 128 Кбайт кэша второго уровня, рассчитанный на 66 МГц-системную шину и работающий на пониженных тактовых частотах. В остальном же (архитектура, технологии и наличие SSE-инструкций) новый Celeron идентичен своему старшему брату. Даже изготавливаются они по одной и той же 0,18-мкм технологии. В качестве формфактора для этих процессоров выбран Socket 370 FC-PGA. Кэш-память первого уровня составляет 16 Кбайт на данные и 16 Кбайт на инструкции. По сравнению с кэшем Duron (64 Кбайт/64 Кбайт) это, конечно, мало. Однако ассоциативная восьмиканальная кэш-память второго уровня, 128 Кбайт которой присоединяются к ядру процессора по 256-битной шине, в свою очередь превосходят показатели Duron. Другим преимуществом новых процессоров Celeron является их низкая энергоемкость. Celeron 700 потребляет при работе всего 22 Вт энергии, что достаточно для работы с маломощными источниками тока (135 Вт и меньше).

Для сравнения — Duron потребляет более 41 Вт, что делает его применение в дешевых экономичных системах несколько более проблематичным. По результатам проведенных тестов было выявлено, что наиболее значительный рост производительности новые процессоры показывают при выполнении операций с плавающей точкой.



# НОВОСТИ

## Памяти слишком много не бывает

В лабораториях корпорации IBM была разработана новая технология, названная MET. Memory Extension Technology (технология расширения памяти) связана с аппаратной компрессией данных и позволяет существенно увеличить быстродействие компьютера за счет того, что объем адресуемой оперативной памяти увеличивается вдвое. Разработка IBM по стоимости более выгодна, чем простое увеличение количества установленных моделей памяти. На основе MET компания ServerWorks выпустила соответствующее устройство, размещаемое на пути между системной памятью и микропроцессором, на лету сжимающее информацию, так, что каждая DRAM-ячейка может хранить больше данных. Удвоение системной памяти является усредненной величиной, потому что производительность MET-декодера во многом зависит от конкретного приложения, обрабатываемого системой в конкретный момент времени. На данный момент Memory Extension Technology применяется только на чипсетах материнских плат от Intel; пока декодер работает с памятью типа PC100 и PC133, однако в ближайшем будущем возможно расширение этого списка за счет DDR DRAM.

## Компания ZyXEL

недавно представила несколько своих новых продуктов. Среди них модемы Omni 56K PCI и Omni 56K Pro, а также универсальный сервер доступа Prestige 1600, который сочетает в себе свойства четырехпортового Ethernet Hub'a и маршрутизатора для подключения мелкой локальной сети к Internet через обыкновенный dialup модем или иное устройство последовательного доступа. Новые модемы Omni сделаны на специальном чипсете четвертого поколения, оптимизированном под Internet-игры. Модемы будут

А вот так выглядит новый маршрутизатор от ZyXEL.

продаваться уже с этой осени по цене около \$100.



## Компания Western Digital


одной из первых анонсировала винчестер с интерфейсом Ultra ATA/100, который появится на рынке уже в этом квартале. Новый винчестер, кроме поддержки более высокоскоростного интерфейса, оснащен системой снижения акустических шумов SoundLogicT и имеет скорость вращения 7200RPM при емкости 10,2 Гбайт на пластину.

Также компания объявила о начале своей программы на российском рынке по обновлению винчестеров. Если вы принесете любой старый жесткий диск, то получите скидку на новый винчестер емкостью от 15 Гбайт компании WD в \$10 и в 15 если старый диск был также марки WD. Список магазинов, участвующих в данной акции вы можете посмотреть на сайте [www.westerndigital.ru](http://www.westerndigital.ru).

## После долгого затишья

обострилась ситуация на рынке системных плат класса high-end.



Компания Iwill, в прошлом радовавшая пользователей рядом высококлассных материнских плат, выпустила настоящий хит сезона — плату DCA200, предназначенную для максимально продуктивной работы с профессиональными программами, интенсивно использующими 3D-графику, мультимедийными приложениями и, конечно, современными играми. DCA200 является первой на сете материнской платой, поддерживающей стандарт AGP Pro 100/50/4x/2x, а также как ATX, так и WTX-питание. Iwill настойчиво рекомендует свою новинку всем пользователям, собирающимся применять видеокарты последнего поколения, в первую очередь основанные на чипсете GeForce 2. DCA200 — единственная системная плата, поддерживающая и Slot 2, и память типа Rambus. Она базируется на чипсете Intel 840, системную шину с тактовой частотой 133 МГц и двойной канал памяти DDR DRAM с пропускной способностью до 3,2 ГГц/с. 

## Nvidia не забывает никого

Всего пару месяцев назад Nvidia выпустила GeForce 2, представляющую собой high-end продукт на рынке графических ускорителей. Этот чипсет, включающий в себя графический процессор второго поколения, рассчитан на самую серьезную играющую публику, готовую заплатить за наилучшее быстродействие системы. Этим и была обусловлена цена за карты, собранные на основе GeForce 2 — обычно она составляет около \$300. Однако Nvidia не забывает и о тех пользователях, которые не могут позволить себе столь дорогих игрушек или попросту не настолько заинтересованы в характеристиках своего акселератора. Так же, как в прошлом компания выпустила TNT Vanta — более дешевый вариант своей лидирующей видеокарты, так и сегодня Nvidia объявила о выходе нового чипсета — GeForce 2 MX (Multitransmitter).

Он основывается на ядре GeForce 2 и предназначен для широкого внедрения на рынке коммерческих и домашних компьютеров. GeForce 2 MX рассматривается как массовый продукт благодаря его сравнительно низкой стоимости — рекомендованные розничные цены составляют всего \$119. Более того, интерес к новому чипсету проявили производители комплексных решений, в первую очередь материнских плат с интегрированными аудио- и видеоадаптерами. Несмотря на то что GeForce 2 MX не позиционируется как конкурент GeForce 2 с точки зрения

быстродействия, он все равно показывает прекрасные результаты работы. Согласно фирменному тесту от Nvidia, GeForce 2 MX в значительной степени опережает TNT2, а на тех приложениях, которые интенсивно используют механизм T&L, его скорость оказывается даже выше, чем у GeForce 256 SDR. Более того, в GeForce 2 MX впервые нашли применение некоторые новшества, которых не было даже в оригинальной GeForce 2, например архитектура Twin View и механизм Digital Vibrance Control.







# Чиста игравые кампьютеры, то бишь приставки

Что такое игровые приставки — идеальная система для игр или ущербное недоразумение? Что круче — консоль, подключенная к телевизору, или современный компьютер, приспособленный для игрового процесса? Кто выиграет это соревнование?

По большому счету на эти вопросы нельзя дать однозначного ответа. Многолетний спор между поклонниками приставок и PC носит больше эмоциональный, нежели беспристрастный характер. Мы решили разобраться в этом непростом споре и рассказать вам сегодня о ситуации на современном рынке видеоприставок.

## Не стареют душой ветераны!

Первый пациент — система Nintendo 64.

Эта приставка рассчитана, объективно говоря, на самую молодую часть аудитории за счет номенклатуры своих игр, большая часть которых носит откровенно мультипликационный характер. Конечно, для N64



существует ряд и довольно серьезных игрушек, например, пользующийся огромной популярностью в приставочном мире сериал Zelda. Кроме того, для этой консоли часто осуществляют порты хороших игр с PC. Однако фирменным лицом Nintendo остается комичный дровосек Марио со своей обезьяньей компанией.

Сердцем Nintendo 64 является центральный процессор MIPS — 64-разрядный процессор RISC-класса, слегка переделанный представитель линейки R4000, работающий на частоте в 93,75 МГц. Разогнать его, увы, нельзя. В паре с центральным процессором работает выделенный сопроцессор RCP, состоящий из двух основных блоков: SP, который отвечает за работу

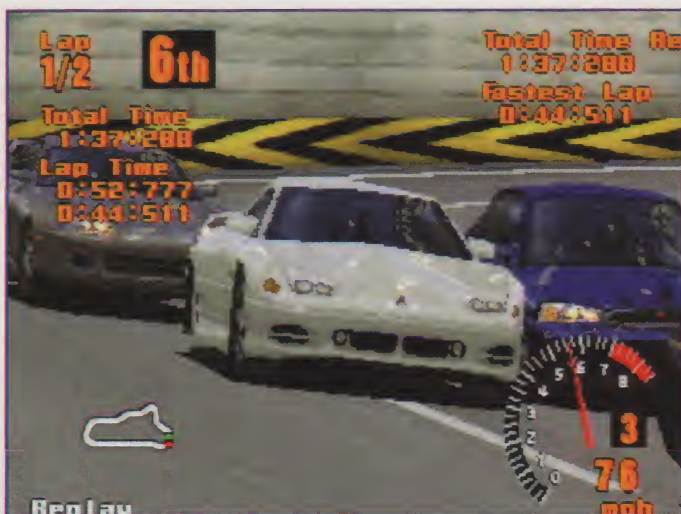
с графикой и звуком, и DP, предназначенный для операций над пикселями. Тактовая частота сопроцессора — 62,5 МГц. Наиболее примечательным архитектурным моментом Nintendo 64 является ее оперативная память. Она выполнена на основе Rambus-технологии, той самой, которая все никак не завоеует признание среди производителей персональных компьютеров в целом и графических акселераторов в частности. В базовой комплектации приставка продается, будучи осна-

щенной 4,5-Мбайт модулем Rambus DRAM, максимальная скорость обмена данными которого составляет почти 4,5 Мбайт/с, что является



## Nintendo 64

Настоящий аксакал на рынке игровых приставок. В то время как все основные конкуренты уже выпустили в свет консоли нового поколения, Nintendo продолжает эксплуатировать свою старую модель, откладывая выпуск новой модели все дальше и дальше. А ведь на момент выхода в свет Nintendo 64 казалась одной из наиболее мощных игровых платформ, обладая всеми задатками лидера и самыми радужными перспективами. Она несказанно порадовала приверженцев компании Nintendo наличием полноценного 64-битного графического процессора и звуковой подсистемы, работающей по интерфейсу AVI, способной воспроизводить музыку, сравнимую по качеству с CD-Audio, а также высокой по меркам того времени тактовой частотой. Приставка оснащалась мощным механизмом рендеринга в реальном времени со специальной технологией сглаживания. Графика Nintendo 64 обладала (да и обладает до сих пор, несмотря на явное техническое отставание) своим неповторимым шармом, благодаря которому скриншоты, снятые с игр для этой консоли, невозможно было спутать ни с какими другими. Довольно оригинально подошли конструкторы и к проблеме совместимости, которая, кстати сказать, очень остро стоит перед всеми игровыми приставками: Nintendo 64 и ее предшественница Super NES могли работать в паре, будучи подключенными к одному телевизору.



Симуляторы автогонок не менее популярны на игровых приставках, чем на персональных компьютерах. А может быть, даже и более...



## Что можно сделать при помощи Controller Pak?

*На эту карту можно записать либо текущее состояние игры, либо раскладку кнопок, перенастроенных игроком, либо какие-то атрибуты и характеристики игрового персонажа или даже персонажа, целиком созданного игроком, — примерно как это происходило с экспортом норнов в играх из серии Creatures на PC. Либо, если игра это позволяет, можно записать на Controller Pak все это вместе.*

вполне приличным показателем для игровых приставок, качество и детализация графики которых обычно не бывают слишком высокими. Nintendo 64 поддерживает вывод графики в нескольких режимах; рабочее разрешение колеблется от 256x224 пикселей до привычных нам по персоналке 640x480. Для ускорения вывода есть возможность задействовать режим чересстрочной (interlaced) развертки с подавлением эффекта мерцания. С цветностью у Nintendo 64 тоже почти все в порядке: поддерживается кадровый буфер RGBA с 32-битной глубиной цвета, гарантируется 21-битный выходной видеосигнал.

Из собственно 3D-функций этой приставки можно выде-



**Nintendo 64 — ветеран консольного рынка. Несмотря на явное техническое отставание, эта приставка еще крепко держит свои позиции.**

лить имеющийся Z-буфер, функции сглаживания (правда, не полноэкранного, а объектно-ориентированного), а также набор спецэффектов, в том числе трилинейная фильтрация интерполированного мип-мэппинга, коррекция перспективы вида и мэппинг среды, то есть перед нами — вполне добротный набор для быстрого вывода приличной графики. Другое дело, что такими же характеристиками может похвастаться любой современный интегрированный 2D/3D-видеоадаптер. Зато Nintendo 64 имеет в своем арсенале специальный пакет для разработки игровой трехмерной графики под названием Project Reality Development

System. Это измененный с учетом требований консоли вариант известной программы Alias Power Animator, которая применялась при создании таких знаменитых блокбастеров, как «Терминатор 2» и «Парк юрского периода».

## Rumble Pak

*Это очень оригинальное устройство для приставок, которое обеспечивает обратную связь, физически отвечая на действия игрока в тех играх, которые его поддерживают. Да, feedback-устройства не являются более эксклюзивным атрибутом персонального компьютера...*

Nintendo 64 стильно выглядит и очень проста в обращении. Памятуя о возрастной группе пользователей, конструкторы сделали эту приставку еще и очень легкой — без манипуляторов она весит лишь чуть больше килограмма. А вот в качестве носителя информации Nintendo 64 использует не привычные компакт-диски, а свои собственные игровые картриджи, которые, кроме как в эту

приставку, и засунуть-то больше некуда.

## Тряска как символ прогресса

Nintendo 64, как это принято в мире игровых приставок, редко используется в той же конфигурации, в которой она была приобретена будущим игроком. Так как ни о каком апгрейде внутренностей консоли не может идти и речи, то все многообразие аксессуаров, призванных облегчить жизнь пользователя приставки, присоединяется



**Зачастую игры для приставок выходят по мотивам популярных кинобоевиков. В Golden Eye игрокам предлагается побывать в шкуре самого агента 007.**

к ней через заранее предусмотренные интерфейсы.

Самым важным функциональным расширением Nintendo 64 является так называемый Controller Pak. Вы думаете, за этим скрывается супернавигационный геймпад с десятками кнопок и манипуляторов на все случаи игровой жизни? А вот и нет! Controller Pak — это, как ни странно, название карточки внешней памяти, которая, хотя и не является необходимым элементом приставки, все-таки может существенно расширить возможности сохранения в играх, в которых таковая функция предусмотрена. К сожалению, Controller Pak поддерживает далеко не все игры (впрочем, каким-то игрушкам оно и не нужно).

Выгодным моментом карты памяти является то, что, будучи записанной на одной Nintendo 64, она впоследствии загружается на любую другую приставку той же модели. Например, это очень удобно при игре в спортивные игры — можно

взять и записать на Controller Pak тщательно выращенную вами футбольную команду и впоследствии похвастаться ею перед своими знакомыми. Но и это еще не все. Память на карточке разделена на 123 независимые страницы, и, если после загрузки на нее информации из одной игры останется свободное место, вы вполне можете использовать ту же самую карту для сохранения и других игр.

Так как большую часть ассортимента игр для Nintendo 64 составляют самые разнообразные автогонки — от пародийных

и несерьезных до почти автосимуляторов, то неудивительно, что для игроков, предпочитающих этот жанр, были разработаны собственные контроллеры. Самым популярным из них является эмулятор рулевого колеса ASCIIWHEEL 64. Управлять с его помощью автомобилем намного проще, чем с помощью обычного цифрового геймпада. Особенно хорошо ASCIIWHEEL 64 смотрится в аркадных гонках, каких на Nintendo 64 существует великое множество. Несмотря на довольно игрушечный внешний вид, ASCIIWHEEL 64 является вполне работоспособным специализированным контроллером, позволяющим опытному игроку использовать все тонкости и нюансы искусства управления автомобилем. По рассказам сотрудников самой Nintendo, когда они впервые взяли в свои руки ASCIIWHEEL 64, то решили испытать его на одной из наиболее приближенных к реальности гоночных игр — F1 World Grand Prix. На трассе в Монако, которая, как, должно быть, знают все поклонники «Формулы 1», требует виртуозной работы гонщика, им поначалу пришлось привыкать к более сложному управлению болидом — но впоследствии показываемые результаты намного превзошли все, что можно было достигнуть при помощи геймпада.

Кроме своей основной функции, ASCIIWHEEL является еще и своего рода концентратором, к которому пользователь может присоединять другие устройства для Nintendo 64, такие, как уже описанный выше Controller Pak или Rumble Pak.

## Принцип действия

*Rumble Pak аналогичен используемому в мобильных средствах связи: внутри устройства помещен маленький, но мощный электромотор, эмитирующий вибрацию, только в более широких пределах значений. По поступающему от приставки сигналу он генерирует тот или иной импульс. Правда, у Rumble Pak есть пара отрицательных черт: во-первых, он не может симитировать направленную отдачу контроллера, а, во-вторых, питание осуществляется не через приставку, а от двух батареек, которые, как ни странно, иногда разряжаются. Зато по цене в \$ 20 он намного выгоднее всех feedback-устройств для компьютера.*



Rumble Pak стал первым feedback-устройством во всей индустрии видеоигр, позволив углубить реальность игровой среды. В отличие от своих компьютерных собратьев, Rumble Pak сам по себе игровым контроллером не является. Он присоединяется к стандартному геймпаду Nintendo 64 и при помощи встроенного механизма создает вибрацию различной степени интенсивности в зависимости от происходящего на экране. Так, мощный взрыв (которым обычно заканчивается гибель босса уровня в приставочных играх) может буквально вырвать геймпад из рук слабого ребенка. Разумеется, в полной мере эмулируются и попадания оружия врага, удары о различные препятствия и т. п.

Со временем изначально заложенные в Nintendo 64 технические характеристики стали слишком тесны для новых игр. Чтобы решить эту проблему, Nintendo выпустила в продажу так называемый Expansion Pak — 4-мбайтную модель памяти для расширения RAM-приставки. Для установки Expansion Pak даже не требуется разбирать приставку: на верхней панели консоли для модуля предусмотрено специальное гнездо. Кстати, именно наличие этого расширения позволяет игрокам переключаться в максимально возможное экранное расширение, в котором игры начинают смотреться намного приличнее.



Все аксессуары для Sega Dreamcast выделяются уникальным, стильным дизайном.

Конструктивно Expansion Pak представляет собой отдельный модуль RAMBUS RDRAM-памяти, который, будучи подключен к основному, образует с ним единое адресное пространство. Конечно, использование этого расширения не ограничено только поддержкой режима высокого разрешения: программисты игр были вольны принимать собственное решение о способах использования дополнительной па-



Вот он Sega Dreamcast, наделавший столько шума и изменивший наши представления о возможностях игровых приставок.

венная по тем временам приставка с огромным набором игр под нее покорила сердца игроков. Но выход на рынок Playstation подорвал

позиции Sega. Первое детище Sony оказалось на порядок совершеннее с технологической стороны, позволив работать с полноценной трехмерной графикой и создавать намного более сложные и интересные игры, чем все, существовавшее на рынке до ее появления.

## Война миров

Все же основная борьба на рынке игровых приставок ведется между двумя другими конкурентами — компаниями Sega и Sony и, соответственно, их приставками Dreamcast и Playstation 2.

Dreamcast вышел на рынок раньше, чем Playstation 2, что объясняет некоторую разницу в технических характеристиках, однако разработчики игр не спешат использовать все возможности обеих приставок, поэтому пока между ними наблюдается определенный баланс.

Вероятно, по мере продвижения более свежей Playstation 2 ситуация будет изменяться в ее пользу, однако к этому времени Dreamcast уже успеет разойтись по миру многомиллионным тиражом, завоевав значительный сектор рынка видеоигр.

Sega выпустила свою консоль Dreamcast в критический для компании момент, когда ее основной конкурент — Sony безраздельно владела большинством игрового рынка благодаря своей приставке Playstation.

Sega присутствует на рынке видеоигр уже достаточно давно, и предыдущие модели ее игровых приставок пользовались огромной популярностью в массах. Даже до нас, правда с серьезным опозданием, докатилась волна, вызванная консолью Sega Megadrive. Недорогая и качест-

преувеличения. Графическую систему этой приставки нельзя было сравнить ни с чем: скорость в 3 млн полигонов в секунду оказалась пиковым показателем для домашних игровых систем. Это достигнуто благодаря использованию мощного графического процессора Power VR 2DC, наиболее продвинутого из всех конкурентов среди приставок, и даже выдерживавшего конкуренцию с 3D-акселераторами для персональных компьютеров. 128-битный процессор сделал возможным использование в играх динамического освещения и массы других спецэффектов, ранее на консольном фронте не замеченных.

Приставка Dreamcast оборудовалась 24 Мбайт оперативной памяти, звуковой системой, способной одновременно обрабатывать до 64 каналов звука в качестве, сравнимом с CD-Audio. Для расширения многопользовательских возможностей консоли она предполагала одновременное подключение до 4 игровых контроллеров. Встроенные высокоскоростные порты служили для подключения разнообразных модулей расширения.

Dreamcast поставляется в комплекте со стильным контроллером, который и язык-то не поворачивается назвать простым геймпадом. Это устройство совмещает в себе аналоговый манипулятор под большой палец руки и два аналоговых триггера, пять цифровых кнопок и привычную цифровую же крестовину, а также два слота для подключения карт расширения.

У Dreamcast есть свой набор уникальных аксессуаров. В их

## Что может насылатель снов?

Dreamcast произвел маленькую революцию на рынке видеоприставок — в этом нет никакого

## Устройства расширения

Вообще, и Sega Dreamcast, и Sony Playstation 2 предлагают своим пользователям большое количество различных устройств расширения и аксессуаров.

Например, фирменный геймпад Dual Shock для Playstation 2 обладает встроенным вибрационным механизмом, схожим с тем, который используется в контроллере Nintendo 64. Благодаря сенсорной связи он реагирует на происходящие на экране события, начиная трястись с разной силой в руках пользователя. Кстати, в отличие от продукта Nintendo, дополнительных источников энергии он не требует. Специально для любителей файтингов и истр-стрелялок выпускается специальный контроллер Namco Arcade Stick, напоминающий контроллеры стационарных игровых автоматов. Еще у Sony в запасе есть световой пистолет G-Con 45, ужасно напоминающий стартовую пушку из Fallout. Этот контроллер позволяет производить отстрел ненавистных врагов на расстоянии до трех метров от экрана телевизора, к которому присоединяется приставка. Более того, к Sony Playstation 2 можно подключить даже мышь!



SAMSUNG

# SyncMaster – все краски лета



- поддержка различных разрешений (SVGA, VGA, SXGA, XGA)
- совершенная функция масштабирования
- расширенный угол обзора 120 градусов по горизонтали, 110 - по вертикали
- защитный от прикосновений экран
- 16,7 миллионов цветов
- автонастройка изображения
- соответствия самым строгим стандартам безопасности
- 4 варианта подставок, включая крепление на стену
- 3 года гарантии

Москва  
216 7001  
369 0694



Самара  
32 04 80  
32 53 98

**SAMSUNG DIGITall**  
everyone's invited™





состав входят: Jump Pack, Fishing Controller (своего рода электронная удочка), клавиатура и так называемый Visual Memory Unit. Вот это последнее устройство вообще крайне интересно.

Visual Memory Unit — это не банальная карта памяти для сохранения игр. Это почти полноценная карманная игровая приставка, в которую можно загружать части игры и запускать их отдельно от основной приставки. Например, VMU позволит тренировать в себе пресловутых покемонов. Для Visual Memory Unit существуют даже специальные мини-игры. Кроме того, при помощи этого устройства обмениваются сохраненной на карте информацией как с приставкой Dreamcast, так и с игровыми автоматами производства компании Namco — лидера соответствующего рынка.

## Sony PlayStation 2: второе пришествие

Впрочем, из двух основных конкурентов, борющихся сегодня на рынке игровых приставок, более предпочтительно смотрится Playstation 2. Это не удивительно: она вышла в свет намного позже, чем Dreamcast,

и это время разработки сплона использовали для подготовки наиболее продвинутой архитектуры. Playstation 2, полностью изменившаяся по сравнению со своей предшественницей, позиционируется компанией-производителем как универсальный центр для домашних развлечений: кроме игровых функций, Playstation 2 может служить для прослушивания музыки и даже просмотра фильмов. Впрочем, производственные мощности Sony явно не справляются с огромным спросом на приставку, и в магазинах ее найти практически невозможно.

Датой выхода Playstation 2 на рынок было выбрано 4 марта этого года. Первоначально приставка начала продаваться только в Японии, где фанаты этой игровой системы выстраивались перед магазинами в гигантские очереди за несколько дней до заветной даты, а в день релиза смели подчистую весь поступивший в магазины тираж.

Приставка Playstation 2 имеет много возможностей для подключения разнообразных допол-

нительных устройств. На ней находятся два порта для подключения контроллеров, два разъема для карт памяти, один обычный видеовыход и один оптический цифровой, два порта интерфейса USB, один IEEE 1394 и даже гнездо для PCMCIA-карты.

Центральным процессором Playstation 2 является фирменная разработка под названием Emotion Engine — 128-разрядный процессор, работающий на тактовой частоте в 293 МГц. Приставка оборудована 32 Мбайт оперативной памяти типа Direct RDRAM. За обработку графики отвечает специальный сопроцессор Graphics Syntesizer, работающий на половинной частоте ядра, то есть 147 МГц. Ему выделено 4 Мбайт видеопамати. Сопроцессор SPU2 отвечает за воспроизведение звука и поддерживает до 48 параллельных каналов. Объем памяти, отводимой для него, составляет 2 Мбайт. Еще один сопроцессор предназначен для работы с устройствами ввода-вывода. Он основывается на канале, который использовался в оригинальной Playstation, и работает на частоте в 34 МГц. Дисковый накопитель Playstation 2 читает как диски CD-ROM на скорости 24х, так и DVD-ROM на скорости 4х.

В общем и целом Playstation 2 оставила свою предшественницу далеко позади. Тактовая частота увеличилась почти в 10 раз, объем памяти возрос более чем в 10 раз, пропускная способность шины памяти выросла с 132 Мбайт/с до 3,2 Гбайт/с. Скорость же работы графической части приставки выросла вообще на несколько порядков: если Playstation худо-бедно обрабатывала 300,5 тыс. полигонов в секунду,

то Playstation 2 без проблем справляется с 20 млн!

## Все круче и круче...

Несмотря на то, что Playstation 2 — самая молодая из существующих на рынке приставок, разработчики уже вносят в ее функциональные возможности серьезные коррективы. По всей видимости, испугавшись сильной конкуренции со стороны готовящегося к выходу X-Box (о нем мы расскажем ниже), инженеры Sony объявили в начале лета о выходе в свет в конце этого года двух принципиально новых устройств для своей приставки, которые отсутствовали в базовой модели, — Ethernet card и жесткий диск.

В будущем планируется погрузить пользователей приставки в такую среду, когда программное обеспечение поставилось бы в смешанном виде: частично — на диске-носителе, частично — в виде загружаемой по сети информации. При этом вся дополнительная информация, полученная через сетевые средства, будет храниться на жестком диске приставки. Нечто похожее мы наблюдаем в течение последних лет на рынке PC: приобретение базовый вариант игры на CD, пользователь впоследствии получает доступ к официальным



## Борьба между Sega Dreamcast и Sony Playstation

зависит не только от технических возможностей той или иной приставки. Очень большое значение имеет номенклатура игр, которой может похвастаться каждая из этих систем. Dreamcast начал практически с нуля, и за короткий отрезок времени разработчики выдали на-гора достаточное количество игр, среди которых есть не только несколько шедевров, но и большое количество просто отличных и качественных игрушек. За спиной же Playstation 2 маячит множество игр для Playstation, но они по качеству не идут ни в какое сравнение ни с играми, разрабатываемыми специально для Playstation 2, ни с имеющимися в активах Dreamcast. Кроме того, сложилась совершенно непонятная ситуация с новыми играми. Первоначально было заявлено много интересных проектов для Playstation 2, количество которых по мере приближения даты выхода приставки в свет постоянно сокращалось. Какие-то проекты откладывались, какие-то вообще закрывались... В итоге сегодня тем счастливицам, которые успели заполучить новую приставку в свое распоряжение, практически не во что играть! На волне популярности Playstation 2 на рынок было выброшено и достаточное количество откровенно халтурных и конъюнктурных игр, пугающих своей неиграбельностью. Конечно, через какое-то время ситуация наладится, но к тому времени Playstation 2 может столкнуться с конкуренцией со стороны следующего поколения игровых приставок, которые еще только находятся в разработке — а такие проекты ведутся всеми компаниями, делящими между собой рынок видеоигр, — и Nintendo, и Sega, и недавно подключившейся к этой гонке Microsoft.





**SAMSUNG****Хочется чего-то новенького?****COMBO Drive SM-304 =****CD-ROM + DVD + ... + ...**

**П**редставить современный компьютер без оптического устройства (ODD) уже невозможно. Поэтому сегодня в ряду комплектующих для персональных компьютеров Samsung Electronics предлагает на российском рынке широко известные во всем мире устройства (драйвы) для оптических дисков: читающие CD-ROM; CD-RW с возможностью как чтения (минимальная скорость на сегодня — 20x), так и чтения/записи информации; новейшие DVD-ROM со скоростью от 2x, а также все это вместе в одном «флаконе» — COMBO. Устройства внутренние, с автоматической загрузкой и очень надежные: среднее время наработки на отказ — 125 000 часов. Широкий выбор драйвов оптических дисков обеспечивает пользователя возможностью точного выбора самой изысканной конфигурации. Цены на драйвы Вас просто порадуют: до 300 у.е., что при нынешнем стабильном рубле — просто подарок. При тестировании в стандартном пакете CD Winbench 99 фирмы Ziff-Davis драйв подтвердил все заявленные ниже характеристики, а в некоторых случаях даже превзошел их: среднее время доступа для SM-304 оказалось 108 мс, загрузка процессора составила 34%, скорость передачи данных на внутренней стороне диска оказалась равной 1930 Кбайт/с, на внешней — 3620 Кбайт/с. Общая производительность под управлением Windows'98 равнялась 1100 Кбайт/с. Имеющаяся функция DAE (Digital Audio Extraction) позволяет быстрее считывать аудиоданные. И все это при

бесшумной работе привода. Установка и использование доступны не только продвинутым пользователям, при проверке они оказались под силу даже мамам и бабушкам. В комплект поставки входит программный MPEG-проигрыватель, что делает возможным просмотр DVD-фильмов без использования аппаратной платы MPEG2. В комплекте также имеются 2 пустых диска (CD-R и CD-RW), аудиокабель, интерфейсный кабель, два CD-ROM с программным обеспечением, руководство по эксплуатации. Одним словом — пора поспешить с заказом (пока устройство дистрибьютеры ввозят осторожно — покупатель не привык). Уникальная система автобалансировки CD-ROM с использованием системы CAV (постоянной угловой скорости) обеспечивает скорость от 12.8x до 52x. Система CAV позволяет работать с постоянной угловой скоростью как на внутренних, так и на внешних дорожках. Устройства надежно работают как в горизонтальном, так и в вертикальном положении. Драйверы устройств обеспечивают полную совместимость с Windows'95, Windows NT, OS/2.

**Для получения дополнительной информации посетите наши сайты — <http://www.samsung.com>, [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru), [www.x-ring.com](http://www.x-ring.com).**

Модель	CD-ROM SC-152	CD-RW SW-208	DVD-ROM SD-612	CD-DVD SM-304
Технология CAV Скорость	22x-52x		12x	
Интерфейс	EIDE / ATAPI			
Скорость передачи данных	7800 (KB/s)	PIO Mode4 (16.6 MB/s), DMA Mode2 (16.6 MB/s), Ultra DMA		
Скорость передачи данных (MB/s) чтение/запись перезапись		4.8(32x)/1.2 (8x) 0.6 (4x)	DVD 16.2(12x) CD 6.0(40x)	DVD 5.4(4x) CD 3.6(24x)/0.6 (4x) 0.6 (4x)
Среднее время доступа (ms) CD DVD	80	<100	90 110	90 110
Емкость записи (MB) CD-RW/CD-R		650 / 700		650 / 700
Буфер памяти (KB)	128	4096	512	2048
Совместимость: CD-DA, CD-ROM/XA, Video-CD, CD-EXTRA Multisession Photo CD	+ CD-R/RW, CD-I	+ CD-ROM, CD-I, CD-UDF		+ MPEG, CD/DVD-ROM, DVD-Video, CD-R/RW, CD-I/FMV, Enhanced CD
Аудио (dB) Отношение сигнал/шум	>75	>75	>75	>75
Разделение каналов	>70	>70	>65	>65
Коэффициент гарм. искажений		0.15%	0.15%	0.15%





Новый геймпад от PS2 — внешне отличается от классического для первой PS, но сейчас можно купить такой же и для первой версии приставки.

расширениям игры непосредственно через Internet. Учитывая специфику номенклатуры приставочных игр, можно предположить, что для загрузки могут

быть предложены карты новых трасс и модели автомобилей для гоночных симуляторов, добавочные модули и герои для ролевых игр. Кроме того, представи-

тели Sony пообещали своим поклонникам, что при помощи жесткого диска и сетевого адаптера они получат доступ к участию в различных многопользовательских лигах, в первую очередь спортивных.

Добавление к обычной игровой консоли жесткого диска в корне изменит ситуацию с общим быстродействием системы в целом. Жесткий диск, как вы знаете, работает несравненно быстрее, чем любые накопители на компакт-дисках, к тому же его объем больше отдельно взятого диска. Последнее весьма важно сегодня, когда все больше игр для



### Чем примечательна Playstation 2?

С игровой стороны, она привлекательна тем, что обладает полной обратной совместимостью с оригинальной Playstation (а это сотни и тысячи игр, вышедших за историю ее существования). Помимо этого, приставка поддерживает форматы CD-Audio и DVD-видео, два наиболее популярных формата сферы электронных развлечений. Базовый набор приставки Playstation 2 включает в себя знаменитый аналоговый контроллер Dual Shock второго поколения и карту памяти объемом 8 Мбайт (с этой картой случился неприятный казус, когда целая партия этих носителей оказалась бракованной, и Sony пришлось в спешном порядке отзывать ее у покупателей обратно).

### Модуль расширения для Playstation 2

Представляет собой довольно оригинальное устройство, точнее, два совершенно разных устройства, соединенных вместе. Во-первых, это высокоскоростной сетевой интерфейс, работающий в стандарте Ethernet для подключения приставки к инфраструктуре широкоэвещательных сетей, а, во-вторых — жесткий диск высокой емкости. Это устройство, разумеется, не будет монтироваться внутрь корпуса приставки. Подключение осуществляется при помощи терминального интерфейса PC Card (пока говорится только о японском варианте приставки; сколько времени потребуется покупателям в других частях света на ожидание — неизвестно). При помощи модуля пользователи Playstation 2 смогут подключаться к таким высокоскоростным сетям, как CATV или DSL, для непосредственной загрузки цифровых данных по схеме e-Distribution.

Playstation 2 выходит на нескольких дисках, вынуждая игрока постоянно менять их в приводе. При наличии же винчестера содержимое всех дисков можно будет просто загрузить на него и избавиться от головной боли. Да-да, речь идет именно об инсталляции игр! Вот какими неисповедимыми судьбами движется прогресс игровых приставок... Еще связка жесткий диск плюс сетевой адаптер позволит осуществить переход к принципиально новому типу игр. Это будут своего рода сериалы, состоящие из множества небольших «серий», загружаемых игроком по сети по мере их выхода в свет и хранящихся на жестком диске. Такие игры (одна или две из них уже



Новая memory card для PS2.

объявлены) могут продолжаться годами.

У жесткого диска Playstation 2 есть и еще одно применение. Благодаря продвинутому цифровому интерфейсу этой приставки, пользователи могут подключать к ней не только телевизоры или телетюнеры, но и цифровые видеоматрицы, а также цифровые камеры, и сохранять на свой жесткий диск фотографии или кадры из передач. Программу, ответственную за работу приставки с жестким диском, разработчики обещают сделать апгрейдируемой с тем, чтобы впоследствии изменять ее по мере появления новых веяний в сфере цифровых телекоммуникаций.

Sony собирается подключить к работе со своим модулем расширения многочисленных сторонних разработчиков, чтобы обеспечить пользователей разнообразным набором прикладных программ и утилит.

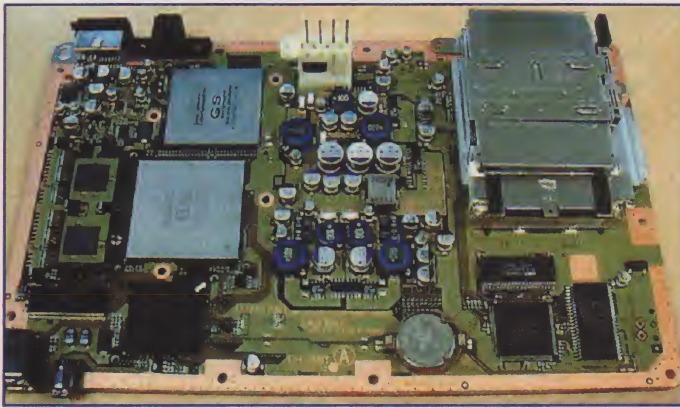
### ... И тут пришел лесник и всех прогнал

Вот мы и добрались до последнего участника нашего обзора, эдакой «темной лошадки» отрасли домашних видеоигр. Речь, разумеется, идет о ставшем в одночасье знаменитым Xbox'e, секретным оружием Microsoft. Разве кто-нибудь еще пару лет назад мог подозревать, что компания, стараниями которой PC из неоприметного середнячка компьютерной индустрии превратился не просто в безус-



Судя по надписям на микросхемах, основные чипы сделаны самой SONY.





Начинка SP2. Как видите, ничего особенного, хотя несколько отличается от вида обычной системной платы большим количеством конденсаторов посредине, возможно это звуковая часть.

ловного лидера, но и почти культовый объект, тайне готовит жуткое святотатство и уделает массу внимания и средств прямому конкуренту персонального компьютера (конечно, пока только в его игровом аспекте — но не будем забывать, что конструкторы приставок все пристальней присматриваются к Internet...) — игровым консолям? Да, мы знали о сотрудничестве Microsoft и Sega, но это было больше похоже на попытку упрочить позиции своей операционной системы, которой конкурентная борьба дается с наибольшим трудом. Как же жестоко мы ошибались! Стоит ли удивляться, если под Рождество Microsoft начнет выпуск собственный автомобилей?

Но не будем отвлекаться от темы. X-Box — первая попытка Microsoft создать полноценную игровую консольную систему, не связанную с наследием персональных компьютеров. Чтобы понять скрывающийся в X-Box потенциал, представим себе десять Playstation'ов в одном корпусе с наклейкой DirectX

Supported. Впрочем, одним звездным именем список создателей X-Box не ограничивается: в разработке консоли принимают участие такие гиганты, как Intel и NVIDIA, производители лучших процессоров и ведущих чипсетов для графических акселераторов. Соответствующим образом разделены и их зоны ответственности в создании приставки. Что же касается участия в проекте Sega, то по этому поводу ходит много слухов, и ситуация постоянно меняется. Вначале многие думали, что Microsoft попросту купит всю Sega и использует весь накопленный этой компанией опыт (а Sega как-никак — один из ветеранов консольного рынка). Потом стали поговаривать, что X-Box выйдет в свет не под маркой Microsoft, а как Dreamcast 2. Последние слухи говорят, что Sega вообще соби-

### «Во что играют на приставках?»

Если кто не в курсе, то сообщаем, что рынок видеоигр намного больше, чем рынок игр для компьютеров. В Японии, Соединенных Штатах и Европе (в первую очередь в Англии) обитает многомиллионная армия поклонников игровых консолей. В мировых чартах из десятки лидирующих игр присутствует обычно 2-3 наименования для PC, в то время как остальные поделены между различными консольными системами, с заметным преимуществом Sony Playstation. А в Японии игры для PC вообще редко попадают в группу лидеров.

Жанры игр для приставок несколько отличаются от привычных нам. Максимально похожи разве что спортивные игры и симуляторы автогонок — просто потому, что их сложно сделать как-то по-другому. Стратегии на приставках занимают гораздо меньше места, чем на персональных компьютерах, в первую очередь из-за сложности управления при помощи стандартных консольных контроллеров. Зато по количеству action-игр приставки оставляют PC далеко позади. И, конечно же, козырная карта всех без исключения консолей — файтинги. Именно в этом жанре отмечается наибольшее количество хитов.

Отдельная история — приставочные RPG. Все они берут начало из чисто японского понимания жанра, имеющего мало общего с привычным нам. Упор делается скорее на интерактивные истории с элементами чистого файтинга в реальном времени. Впрочем, такой оригинальный подход временами оправдывает себя: по популярности мало что может сравниться с сериалами Zelda и Final Fantasy.

существует даже готового прообраза будущей приставки. Остается только напрячь фантазию и довериться непроверенным слухам: X-Box предстанет перед нами в дизайнерском решении, выдержанном в черных или серебристо-металлических тонах и футуристических очертаниях. Да и буква «X», которой у американцев принято обозначать все экстраординарное, тоже исподволь намекает на оригиналь-

к своему детищу будет использование в X-Box винчестера. Причем не какого-то там, а настоящего жесткого диска объемом, как минимум, 8 Гбайт. Применяться он будет для... а вот и не угадали! Никакой инсталляции игр на диск не будет и в помине (по словам разработчиков, конечно же). На диске будут храниться файлы сохранений, игровые демки и всевозможный материал, скачиваемый из Сети (не забывайте, что новая консоль ориентирована на Internet, как и все последние продукты Microsoft). Также в дисковую систему X-Box будут входить 4-скоростной DVD-ROM, применяемый как для загрузки игр, так и для просмотра DVD-фильмов в качестве полноценного плеера. Поэтому приставка будет поддерживать кодирование сигнала Dolby Audio.

С наличием у X-Box беспроводных контроллеров пока не все ясно. На сегодняшний момент они не заявлены в качестве устройств, прилагаемых к приставке. Однако любовь Microsoft к устройствам такого рода известна. Скорее всего, они станут поставляться на рынок как дополнительные аксессуары, дабы не повышать себестоимость базового набора. Для подсоединения же обычных кабельных устройств типа джойстиков или рулевых колес в X-Box предусмотрено наличие

Чтобы понять скрывающийся в X-Box потенциал,

представим себе десять Playstation'ов в одном

корпусе с наклейкой DirectX Supported.

рается отказаться от сотрудничества с Microsoft, и их новые приставки будут конкурировать друг с другом. Скорее всего, положение вещей изменится до выхода X-Box в свет еще не раз — ведь выход этой приставки запланирован только на осень следующего года. Кстати, в отличие от той же Sony, Microsoft не собирается тянуть резину со сроками выхода приставки в разных регионах и запустит X-Box в продажу одновременно во всех частях света.

До сих пор никто не знает, на что же будет в действительности похож X-Box. Можно даже с определенной долей уверенности сказать, что в природе не

ность внешнего вида консоли. В любом случае корпус X-Box должен быть достаточно объемным, чтобы вместить в себя DVD-ROM, материнскую плату и жесткий диск. Впрочем, супертонкие ноутбуки Sony последних моделей имеют внутри себя все эти компоненты и при этом спокойно помещаются в карман. Большой карман, правда.

### Что за «X» прячет в коробке Microsoft?

Если уж зашла речь о компонентах приставки, рассмотрим некоторые из них по отдельности. Как мы уже говорили, оригинальным подходом Microsoft

### Почем опиум для народа?

Конечно, сейчас еще рано говорить о цене будущей приставки, ведь за оставшееся время может серьезно измениться номенклатура используемого в ней железа; однако мы вправе ожидать ее примерно на одном уровне с другими устройствами подобного уровня, то есть в районе \$ 200-300.



4 USB-портов. Правда, стандарт этого интерфейса будет несколько изменен, чтобы к приставке нельзя было подключить те же устройства, что и к компьютеру. Ну не очень-то и хотелось. Пока что в гипотетическом списке периферийных устройств для X-Vox значатся как обычные джойстики/геймпады/рули, так и специфические устройства вроде световых пис-

В качестве ядра видеосистемы (производительность которой Билл Гейтс оценил в триллион операций в секунду) будет выбран, как мы говорили, один из графических процессоров NVIDIA, вот только какой именно — пока не известно. Скорее всего, это будет NV25, проектная мощность fillrate которого составляет 4,8 гигапикселя в секунду. Это более чем в два раза

**В любом случае корпус X-Vox должен быть**

**достаточно объемным, чтобы вместить в себя**

**DVD-ROM, материнскую плату и жесткий диск.**

толетов, эмуляторов удочек, а также концентраторов для расширения портов. Что самое интересное, X-Vox будет работать и с нормальными человеческими контроллерами, то есть клавиатурой и мышью!

Возможность работы с Internet, заложенная в модель будущей приставки, — еще одна сильная сторона X-Vox. Microsoft планирует оснастить

превосходит возможности Playstation 2 и в четыре раза скорость Voodoo 5 6000. Видеосистема приставки поддерживает и становящийся все более популярным стандарт HDTV (телевидение высокого качества). Те пользователи, которые подключат X-Vox к соответствующему телевизору, смогут наслаждаться игровыми разрешениями вплоть до 1920x1080.



Качество графики средних файтингов на приставках все же уступает PC.

свою консоль возможностью прямой не опосредованной связи на высоких скоростях. Поэтому в архитектуре приставки присутствует не аналоговый модем (а первоначально в X-Vox собирались устанавливать 56к-модем), а встроенная сетевая карта с интерфейсом Ethernet 10/100 BaseT. Действительно, играть в преваляющие на приставках action-игры, требующие молниеносной реакции игрока, по модему бывает затруднительным не только на российских линиях. Для реализации этой возможности X-Vox пользователю придется получить доступ в Сеть по кабельному, DSL или посредством ISDN-соединения; вполне вероятно, что Microsoft заключит специальные договоры с Internet-провайдерами.

В роли центрального процессора пока выступает одна из моделей Intel с тактовой частотой 600 МГц, больше данных на этот счет нет. Вполне вероятно, что через год внутри X-Vox может оказаться и гигагерцовый, и еще более быстрый процессор.

Со звуком у X-Vox тоже все в порядке. Microsoft собирается подарить покупателям приставки высочайшее качество аудиосистемы и объявила, что X-Vox будет поддерживать 64 параллельных аудиоканала, трехмерный позиционируемый звук (на основе Direct Sound), а также поддержку Dolby AC3, который применяется в системах DVD для домашних кинотеатров.

Также в архитектуре приставки значится «объединенная память». Что это такое? На сегодняшний момент X-Vox пред-

## Совместим ли X-Vox с персональными компьютерами, и если да, то насколько?

Сложный вопрос. С одной стороны, архитектура приставки во многом повторяет существующие наработки для PC, но без тормозящих прогресс последнего уступок во имя совместимости, вроде COM-интерфейсов или шины ISA. К тому же при производстве консоли будут использованы (скорее всего) стандартные процессоры Intel для мобильных компьютеров и немного измененные с учетом специфики устройства GPU от Nvidia. Да, приставка будет работать с DVD-ROM'ом, жестким диском и иметь средства для выхода в Internet. Но все-таки, и это неоднократно подчеркивалось разработчиками, X-Vox создается как чисто игровая консоль без каких-либо посторонних функциональных расширений. На железнном же уровне нам была пообещана полная несовместимость X-Vox и PC. А как жаль! Все за \$ 200 купить заветную коробочку, надругаться над ней при помощи долота и молотка и получить в свое распоряжение современную системную плату, мощный процессор и настоящий GeForce2-ускоритель — кто бы отказался от такого предложения?

полагается оснащать, как минимум, 64 Мбайт общей памяти, работающей схожим с PC образом: разработчики сами вольны распределять ее в зависимости от потребностей их программ. Это — новое слово в среде приставок. Та же Playstation 2, к примеру, располагает всего-навсего выделенными 4 Мбайт видеопамью, что накладывает жесткие ограничения на функциональность графической системы этой консоли.

Еще утверждает, что для X-Vox Microsoft готовит специальную карту памяти объемом в 8 Мбайт. Найдет это устройство свое применение в итоговом варианте приставки или нет, сказать сложно. Скорее всего, такая карта будет служить аналогом дискеты у компьютера.

## X-box: игра без границ?

Наконец, очень животрепещущий вопрос: сможет ли X-Vox работать вместе с компьютером, будучи подключенным к одной

сети? Возможно ли будет организовать совместную игровую сессию, совместно использовать файлы и принтеры ЛВС? На этот вопрос отчасти ответил сам Гейтс, обращаясь к разработчикам игр: «Мы обеспечили вам привычный по Windows API набор расширений DirectX, базирующийся на DirectX 8, процессор, совместимый с командами x86. Таким образом, вы можете сделать работу PC и X-Vox совместной». Конечно, до выхода реальных программных продуктов о наличии совместимости говорить рано, но наличие такой возможности радует. Вполне вероятно, именно X-Vox'у суждено преодолеть многолетнюю взаимную неприязнь компьютерных и консольных игроков, объединив их в одном игровом процессе.

С железом вроде бы мы разобрались. Теперь перед нами встает другой вопрос: а что за операционная система будет управлять работой X-Vox?

По словам Microsoft, основой операционной системы новой



Этот смешной ролик показал огромный потенциал готовящейся приставки. Пол комнаты уставлен мышеловками, в которых вместо приманки лежат теннисные шарики. Сверху вниз падает еще один шарик, и начинается сущий хаос...



## Ну а играть-то, играть во что?

Несмотря на нескорые сроки выхода X-Box в свет, Microsoft удалось заинтересовать создателей игровых программ. Причем список фирм, выразивших свою готовность сотрудничать с новой игровой системой, включает в себя большинство крупнейших разработчиков и издательств: Electronic Arts, Konami, Koei, Eidos, Namco, Acclaim, Capcom, Take-Two, THQ, Sierra Studios, Lionhead Studios, Midway, Universal Interactive Studios, Fox Interactive, Titus Interactive, Hudson, Bungie. Некоторые из них даже анонсировали проекты, готовящиеся к выходу на X-Box. Это Activision с Tony Hawk's Skater, Ubi Soft с проектом V.I.P., Climax с Title Defense, Infogrames с Test Drive и Epic с пока неназванной игрой на базе движка Unreal. Может быть, это Unreal 2 впервые увидит свет на X-Box? Также более чем вероятно, что на новой приставке можно будет поиграть в Quake III Arena, Unreal Tournament, Warcraft 3, Age of Empires, а также долгожданную Black & White. Да и стремительно набирающий обороты издательский отдел Microsoft, который за последние годы умудрился выпускать в свет только стопроцентные хиты, явно не оставит детище своей компании без внимания. А если принять во внимание сильную похожесть архитектур PC и X-Box, то можно с уверенностью заявить: портировать игры с PC на X-Box будет очень простым занятием.

приставки будет максимально урезанное ядро Windows 2000 (объемом не более 500 Кбайт). Благодаря такой переработке, система начнет грузиться практически мгновенно в отличие от персональных компьютеров; обещается даже, что X-Box станет загружаться быстрее всех существующих приставок. При этом X-Box приспособлен не только для игры по Internet, но для работы с электронной почтой и WWW: у приставки появится собственный браузер и почтовый клиент. Конечно, при этом учитывается игровая направленность консоли. Поэтому функциональность этих программ будет, скорее всего, искусственно ограничена, чтобы приставка невзначай не переманила часть потенциальных покупателей полноценных компьютеров. Возможность же запуска с жесткого диска X-Box других программ пока под вопросом. Известно, что приставка поддерживает проигрывание игровых демо, запуск же прочих исполняемых файлов вполне может быть и не включен в оперативную систему. Так же открытым остается вопрос о проигрывании MP3-файлов. Так как музыка в этом формате стала необычайно популярной в Сети, нетрудно догадаться, чем же именно будут заняты 8 Гбайт жесткого диска X-Box. К тому же ходят слухи, что Microsoft оборудует свою приставку последней версией Media Player, который, помимо прочих поддерживаемых форматов, успешно работает и с MP3.

Наконец, одна из, пожалуй, наиболее интересных возможностей X-Box: несколько этих приставок смогут объединяться



Microsoft показала несколько демороликов, иллюстрирующих возможности своей новой консоли. На этом гигантский робот повторял движения человека.

в единую сеть без всякого участия персональных компьютеров! Иными словами, проложив по квартире десяток метров витой пары, вы смело можете звать

в гости товарища с его собственным X-Box и, сидя перед разными телевизорами, вкушать все прелести коллективной игры! Больше не возникнет никаких split screen'ов и пиханий перед экраном. А если представить себе сеть на X-Box на целый дом? Или игровой клуб, где наряду с компьютерами подключены в сеть и приставки?

Ходят еще и слухи о готовящемся «карманном» варианте X-Box, своего рода X-Boy, однако никто из официальных лиц Microsoft никак не отреагировал на подобную информацию.

## Неизбежные выводы

Итак, мы рассмотрели наиболее интересных участников рынка игровых приставок. Что же можно сказать о них в свете сравнения с персональными компьютерами?

Те времена, когда лидерство приставок в области игровой графики было бесспорным, миновали безвозвратно. Основным плюсом консолей остаются дешевизна и простота эксплуата-

операционной системы, потери файлов или губительных действий компьютерных вирусов. Их очень сложно поломать (разве что наступить спросонья).

Зато у компьютеров есть свое неоспоримое преимущество. Нет, мы не будем говорить о рабочих возможностях PC — мы ведь рассматриваем эти системы исключительно с точки зрения ценности для играющей аудитории. Так вот, игровые приставки прекрасно расширяются за счет различных дополнительных аксессуаров — но абсолютно не поддаются модернизации. Учитывая тот факт, что срок жизни каждого поколения игровых консолей составляет при-

## «Кто самый крутой?»

На сайте [WWW.MSXBOX.COM](http://WWW.MSXBOX.COM) можно найти любопытную таблицу, характеристик существующих и готовящихся к выпуску видеоприставок. В ней приведены сравнительные характеристики некоторых из рассмотренных нами консолей. Сопоставьте их и сделайте самостоятельные выводы...

мерно 3 года, покупатели невольно задумываются, готовы ли они через это время положить свою приставку в чулан (между прочим, это не самая дешевая покупка!) и выложить деньги заново. Ведь старая консоль никак не сможет запустить игру для новой...

Кроме того, наличие нескольких несовместимых стандартов видеоигр за частую заставляет страдать геймеров: игра, вышедшая для одной приставки, может и не быть портирована на другую. В этом случае неправильный выбор консоли заставит впоследствии кусать локти.

Впрочем, выбор, как всегда, остается за покупателем... **MG**

## Сравнительные характеристики приставок

	X-BOX	PS2	Dreamcast
Центральный процессор	600 МГц	300 МГц	200 МГц
Графический сопроцессор	300 МГц NVIDIA	150 МГц Sony	NEC PowerVR
Объем памяти	64 МБ	38 МБ	26 МБ
Пропускная способность памяти	6,4 ГБ/с	3,2 ГБ/с	Нет данных
Скорость обработки полигонов	300 млн/с	66 млн/с	15 млн/с
Сжатие текстур	да (8:1)	нет	да
Максимальное разрешение экрана	1920x1080	1280x1024	640x480





# ПРЕФ В INTERNET

Алексей Котко



**З**дравствуйте, геймеры! Сегодня в разделе «Internet для геймера» помещено выступление крутого геймера Алексея Котко

о всенародно любимой компьютерной игре «Преферанс». Я, редактор раздела «Internet для геймера» Алексей Котко, знаю крутого геймера Алексея Котко достаточно давно и авторитетно заявляю, что его мнению про компьютерный преф доверять можно. Чего не скажешь об игре против живых соперников. Я неоднократно игрывал с матерым геймером Алексеем Котко в карты и все время выигрывал. Даже самому удивительно было — сколько ни играю с Алексеем Котко, все время оказываюсь сильнее. На этом основании я, редактор раздела «Internet для геймера», сделал вывод об огромных своих способностях в области карточных игр в целом и преферанса в частности. Тем не менее против компьютера крутой геймер Алексей Котко играет весьма успешно, и, если бы он участвовал в разного рода рейтингах, он был несомненно оказался, как минимум, в первой десятке. Проверить это сложно, но, повторюсь, с крутым геймером Алексеем Котко я знаком давно, поэтому и доверил ему обзор Internet-ресурсов о преферансе (и не только компьютерном). Статью, которая следует после сего вступилова, я изучил подробнейшим образом и признал ее годной к публикации. Крутой геймер Алексей Котко неплохо справился со своими авторскими обязанностями, и мы планируем и впредь привлекать его к написанию текстов. На этом я, редактор раздела Алексей Котко, заканчиваю вступительную статью, а крутой геймер Алексей Котко начинает знакомить вас со своей героической статьей.

**В**ы играете в преферанс? Уверен, что да, раз читаете эту рубрику. В российской части Internet эта карточная игра весьма популярна. Существует огромное количество ресурсов, позволяющих всем желающим почерпнуть всю необходимую информацию и даже сыграть в режиме on-line с живыми соперниками. Нельзя также не упомянуть компьютерную игру Marriage, которая, появившись несколько лет назад еще на «двушках», оставила вне конкуренции тогдашний Pref Club — донельзя тормозной и тупой продукт, в актив которому можно записать лишь отсутствие до поры до времени каких-либо конкурентов.

Преферансисты со стажем, конечно, скажут, что все проявления компьютерного преферанса не стоят ломаного гроша, и назовут кучу причин. Среди наиболее расхожих обычно упоминаются непроходимая прямолинейность даже последнего «Марьяжа», а также обвинения компьютерной программы в жульничестве и игре «на лапу». Не знаю, справедливо ли все это, но хочется отметить другое. Никакой компьютерный преферанс, даже онлайн, не может сравниться с игрой против живых соперников. В качестве подтверждения приведу пример из своей студенческой юности. Сидим мы как-то в коридоре одного из московских вузов и практически «на коленках» играем в самую популярную игру всего московского студенчества. К слову сказать, такие действия с нашей стороны расценивались руководством вуза как злостное нарушение режима. Сидим, значит, и тут один из нас краем глаза видит приближающегося декана — делать нечего, он нас уже засек и в лучшем случае оштрафует и прочтает кратенькую проповедь о правилах поведения минут на сорок. Подходит к нам этот достойный дяденька и говорит примерно следующее: «Что вы тут сидите? Разве так играют в преф? Пошли бы лучше к кому-нибудь домой, взяли водочки. Сыгранный мизер — надо пить, несыгранный мизер — тоже надо пить. Или вот что — сходите-ка за вином и давайте ко мне в кабинет, сам с вами сыграю. Поучу молодежь немного». Постутили мы в соответствии с рекомендациями декана и получили огромное удовольствие, несмотря на то, что проиграли немало. Согласитесь, что такой романтики и острых ощущений в онлайн-преферансе, не говоря уже про Marriage, просто не может быть. Но, несмотря ни на что, у электронной игры есть свои неоспоримые плюсы. Она просто идеальна для новичков — асом вы, конечно, не станете, но правила и кое-какие тонкости выучить можно. Онлайн-версия подходит для тех, кому не с кем сыграть, а очень

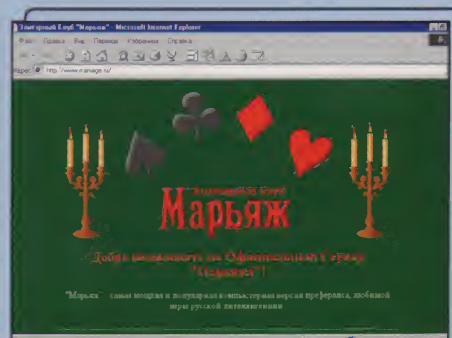
хочется. Попутно можно даже выиграть кое-какие деньги. Здесь, кстати, присутствует чат для общения, так что частично романтика этой игры все же сохранена (можно сообща выпить за несыгранный мизер).

Как уже было сказано, компьютерный преферанс очень популярен в Рунете, поэтому незамедлительно перехожу к описанию ресурсов Сети.

## ЭЛИТАРНЫЙ КЛУБ «МАРЬЯЖ»

<http://www.marriage.ru>

**Н**ачнем с элитарного клуба «Марьяж», который позиционирует преферанс как «любимую игру русской интеллигенции» и,



Элитарный клуб «Марьяж» — самое популярное место поклонников всех проявлений компьютерного преферанса.

похоже, в этом не ошибается. Это, пожалуй, самый посещаемый и значимый ресурс Рунета — большое количество страничек позволят вам почерпнуть любую информацию по любимой игре. Именно здесь выкладывается последняя версия самой популярной компьютерной игры Marriage. На страничке «Программные продукты» можно ее получить совершенно безвозмездно. Вам нужно будет



С сайта [www.marriage.ru](http://www.marriage.ru) можно скачивать дополнительные карточные колоды.





всего лишь зарегистрироваться. Похоже, создателей игры питает отчасти энтузиазм, отчасти деньги спонсоров, чья реклама иногда появляется в самой игре. На сайте имеется также «Кодекс преферанса», соблюдение которого позволит всем играющим в онлайн-версию обеспечить полное равноправие и одинаковые шансы на победу. Все новости касательно программных продуктов, равно как и турнира «Кубок марьяжа», первыми всегда появляются именно на [www.marriage.ru](http://www.marriage.ru), а для более удобного получения сообщений имеется почтовая рассылка. Для участия в означенном турнире, кстати, вовсе не обязательно сидеть часами в Сети в определенное время — нужно скачать специальный турнирный «довесок» к основной игре и после определенного числа партий прислать организаторам итоговый текстовый файл, формируемый самой программой. Финалы, как правило, проходят в Москве, в одном из столичных казино.

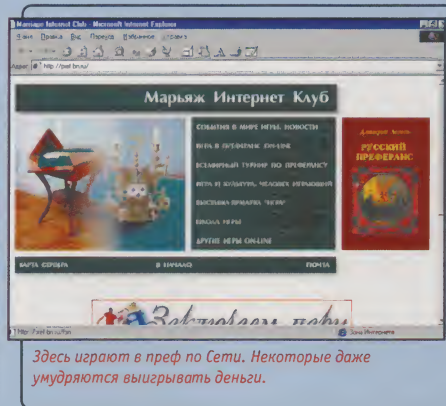
## «МАРЬЯЖ ИНТЕРНЕТ КЛУБ»

<http://pref.bn.ru>

«Марьяж Интернет Клуб», расположенный по адресу [pref.bn.ru](http://pref.bn.ru), как можно догадаться, является основным сайтом для онлайн-игры в преферанс. Если вы обладаете пусть не быстрым, но устойчивым коннектом, очень рекомендую попробовать. Процесс включения в игру предельно прост и не обременителен долгим скачиванием программного обеспечения. Клиентская программа весит всего полмегабайта, а по-

следующая регистрация занимает пару минут. Чтобы скачать zip-файл, заходите на страницу [http://pref.bn.ru/online\\_client.htm](http://pref.bn.ru/online_client.htm). Не забудьте также почитать правила и кодекс, если играете в первый раз. Надо отметить, что онлайн-игра, наряду с неоспоримыми преимуществами перед сингл-версией, имеет ряд существенных недостатков. Например, согласование всех конвенций игры между участниками, которые общаются только в чате, как правило, занимает много времени. Еще надо обладать огромным терпением, чтобы доиграть до конца, — время идет не так быстро, как при некомпьютерной игре. В моей практике часто случалось следующее — игрок под благовидным предлогом («отойду-ка я на минутку, кофе выпью») отлучается из игры и не появляется в течение ближайших 20 минут.

В результате этого игровой процесс прерывается, так как сидеть и, пялясь в монитор, ждать неизвестно чего, как правило, не хватает терпения.

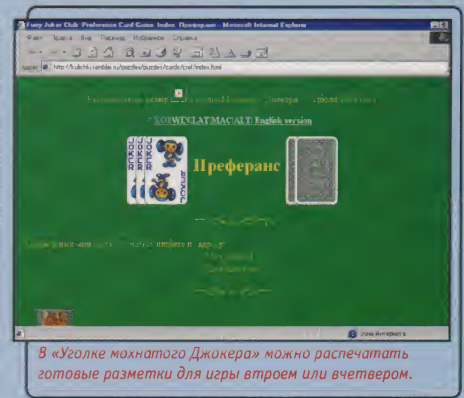


Не буду больше грузить вас описанием страничек — если заинтересуетесь, разберетесь сами, тем более их очень много. Отмечу, что при желании и наличии денежных средств можно играть не только «на фишки».

## «УГОЛОК МОХНАТОГО ДЖОКЕРА»

<http://kulichki.rambler.ru/puzzles/puzzles/cards/pref/index.html>

Нельзя не отметить страничку «Уголок мохнатого Джокера» о карточных играх вооб-

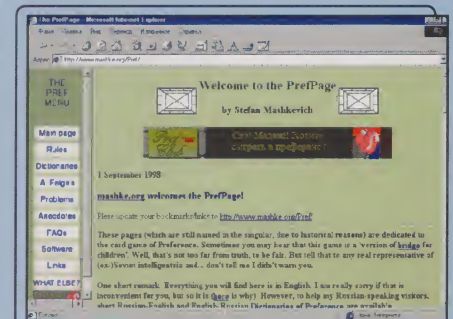


ще и о преферансе в частности. Ресурс в основном предназначен для начинающих игроков, а также для прочих интересующихся. Имеется «Элементарное введение в преферанс, написанное для идиотов», а также правила и основные постулаты тактики и стратегии. Кстати, многие сведения, представленные уважаемым «Мохнатым Джокером», вполне могут быть оспорены бывальными игроками или теми, кто себя к такому относит. Выложено 56 разных задач, активно снабженных картинками. Особо хочется отметить шаблоны пуля для трех и четырех участников. Все, что нужно сделать для получения качественной разметки, распечатать их.

## ПРЕФЕРАНС

<http://www.ls.huji.ac.il/~litvak/people/eli/koi8/pref.html#ml>

Страничка, расположенная по этому адресу, не то чтобы не испорчена дизайном — она



Большая редкость — англоязычный сайт про преферанс.



119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4  
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88  
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66



# ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

от \$0.33/час

регистрация доменов от \$25

услуги хостинга от \$15

Купи карту на  
[www.molotok.ru](http://www.molotok.ru)



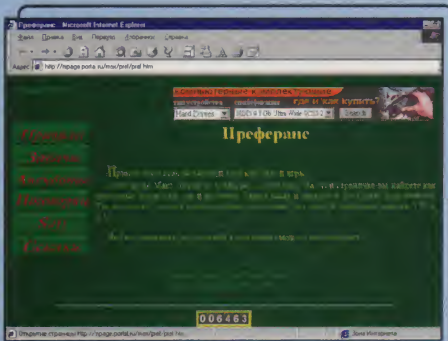


вообще такого не имеет. К тому же она в кодировке KOI-8, так что не забудьте переключить свой браузер. Несмотря на это, здесь есть несколько любопытных преферансных задач и несколько линков. Многие головоломки из представленных хорошо известны и являются, что называется, классикой. Но в этом нет ничего страшного, ибо они и вошли в преферансную историю, потому что являются в высшей степени уникальными и остроумными. Еще имеется несколько интересных ссылок.

## STEFAN MASHKEVICH'S PAGE

<http://www.mashke.org/Pref/>

Сайт Stefan Mashkevich's page имеет в своем арсенале весь стандартный набор страничек о преферансе — словарь терминов, правила, учебник, картинки, анекдоты, байки и многое другое. Регулярно обновляется раздел новостей. Единственный недостаток — сайт целиком выполнен на английском языке, что большая редкость, так как рассматриваемая игра в России намного более популярна, чем в остальном мире.



Одна из многих домашних страничек про преф. Ничем особенным не выделяется, кроме большого количества анекдотов и байк.

## СТРАНИЦА МАКСИМА ФЕДОРОВА

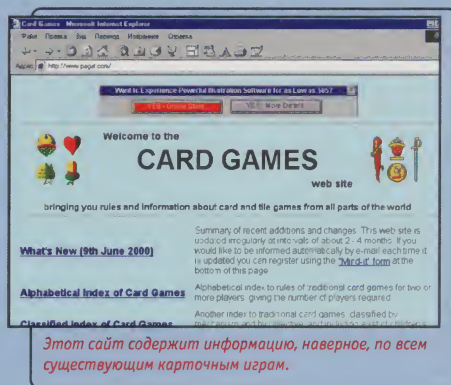
<http://mpage.portal.ru/max/pref/pref.htm>

Максим Федоров на своей домашней странице сделал основной акцент на игровых байках и анекдотах. Разделы задач и анекдотов постоянно пополняются. Есть также страничка с известными поговорками типа «Карта не лошадь — к утру повезет».

## CARD GAMES

<http://www.netlink.co.uk/users/pagat/>

Следующий ресурс имеет небольшое отношение к теме статьи, однако содержит в себе огромное количество ссылок на ресурсы по самым разным карточным играм. Что-



Этот сайт содержит информацию, наверное, по всем существующим карточным играм.

бы вы представили себе, насколько велик список игр, скажу, что преферанса здесь аж три — хорватский, австрийский и русский.

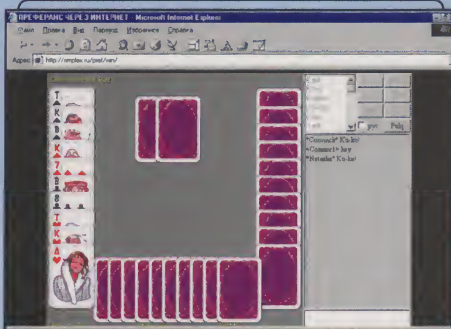
## РОСТОВСКИЙ ПРЕФЕРАНС

[www.icomm.ru/Pref/](http://www.icomm.ru/Pref/)

Одна из лучших, с моей точки зрения, страничек о преферансе. Сайт быстро загружается и насыщен полезной информацией. В частности, детально расписаны некоторые системы записи. Сам автор предпочитает ростовский преферанс. Он подробно расписывает правила, не забывая при этом упоминать о преимуществах. Из правил «Академ ака Ростов» хочется отметить малоизвестную деталь, гласящую, что взявший 10 взяток на распах приветствуется вставанием. Остальные ресурсы на сайте во многом стандартны — анекдоты, байки, преферансные задачи и проч. Можно отметить раздел ссылок — он наиболее полный из всех, встретившихся мне в Рунете. Многим, возможно, будет интересно узнать мнение автора, почему в России преферанс получил большее распространение, нежели бридж, пользующийся на Западе гораздо большей популярностью. На эту тему на сайте есть специальный раздел. Кстати, к высказыванию собственного мнения на страницах сайта приглашаются все желающие. Вообще, ресурс очень достойный — обязательно зайдите.

## «ПРЕФЕРАНС ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ»

<http://simplex.ru/pref/win/>



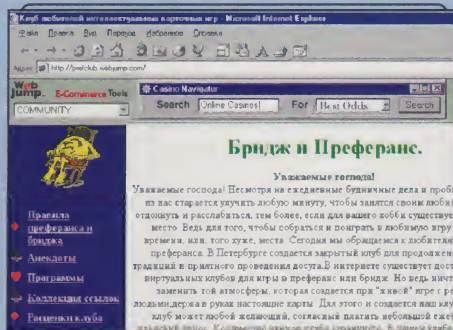
Многопользовательская Java-версия знаменитой карточной игры. Какой-никакой, а мультиплеер.

Сайт «Преферанс через Интернет» можно рассматривать как слабую альтернативу «Марьяж Интернет Клубу». Здесь добрые люди создали java-версию ростовского варианта игры. К сожалению, играть могут только три человека, которые в определенный момент времени придут на этот сайт, да и согласовать конвенции возможности нет. Первый недостаток является не таким уж значительным — достаточно зайти на сайт, подождать немного и обязательно появятся желающие сыграть. А отсутствие возможности установить правила сильно экономит время. Из преимуществ можно отметить отсутствие программы-клиента, которую надо скачивать, а также отсутствие рекламных объявлений, которые в том же «Марьяже» иногда бывают чересчур навязчивы.

## «КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КАРТОЧНЫХ ИГР»

[prefclub.webjump.com/](http://prefclub.webjump.com/)

Клуб любителей интеллектуальных карточных игр охватывает всего лишь бридж и преферанс, по которым и предоставляется весь набор стандартной информации.




В разделе «Программы» этого сайта есть много проявлений компьютерного префа.

Из уникальных особенностей можно отметить раздел «Программы», где собраны практически все компьютерные префы и бриджи, когда-либо выходившие в свет. Сюда даже попал старенький Pref Club, интересный любителям ностальгии и коллекционером.

## Хорошо забытое старое

Это, конечно, не все, что есть в Internet о замечательной и всеми любимой игре, но, надо сказать, практически все, что нужно для игроков любого уровня. В заключение хочется привести цитату из Некрасова, которую я поэтизировал на одном из вышеуказанных сайтов:

Пусть вас минус в игре не смущает,  
Игроки! Пусть не радует плюс,  
Смерть придет, все итоги сравняет... 

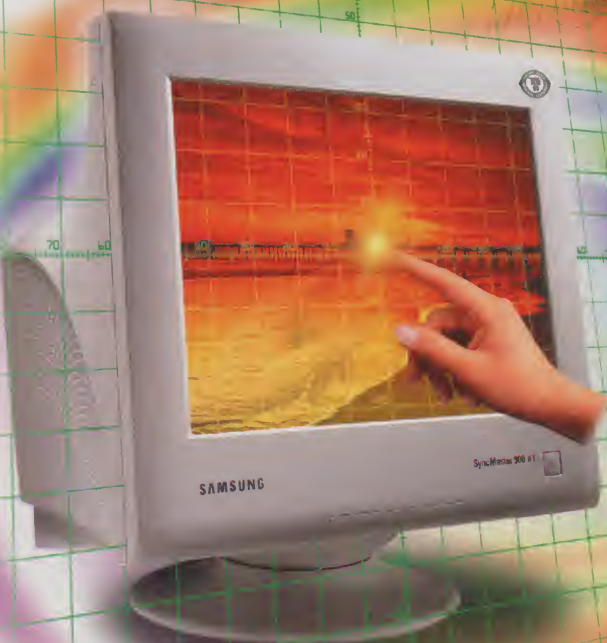


**SAMSUNG**

ELECTRONICS

# SyncMaster

## мониторы номер 1 в мире!



Эргономичный дизайн



Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм



Выдвигаемая панель настройки



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ



Антистатическое и антибликовое покрытие



Новая электронно-лучевая пушка

**SYNCMaster 900 IFT**

ЭЛТ	19", DynaFlat
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,20 мм (горизонт.)
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~96 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (РЕКОМЕНД.)	1280x1024/85 Гц
(МАКС.)	1600x1200/76 Гц
ПОЛОСА ПРОПУСКАНИЯ	205 МГц
ГАРАНТИЯ	3 года

**SYNCMaster 700 IFT**

ЭЛТ	17", DynaFlat
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,20 мм (горизонт.)
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~96 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (РЕКОМЕНД.)	1280x1024/85 Гц
(МАКС.)	1600x1200/76 Гц
ПОЛОСА ПРОПУСКАНИЯ	205 МГц
ГАРАНТИЯ	3 года

**SAMSUNG DIGITall**  
everyone's invited™**Предлагаем на Ваш выбор серии компьютеров:****Серия Bolero — выбор профессионалов!**

Серия высокопроизводительных компьютеров для решения сложных задач: проектирования, дизайна и инженерных расчетов. Идеально подходит для обработки мощных потоков мультимедиа — игры, анимация и Internet.

**Серия Maestro — мечта «геймера»**

Эти модели содержат в себе все новинки домашнего мультимедиа, а поддержка 3Dfx позволит ощутить Вам все прелести современных игр и обучающих программ. Приобретение такого компьютера доставит радость всем членам Вашей семьи и вызовет зависть у Ваших соседей!

**Серия Solo — все для дома**

В сочетании с процессором Celeron® корпорации Intel®, графический адаптер на базе чипа Intel740™ обеспечивает непревзойденное качество отображения 3-х мерной графики, а также — полноэкранный видео.

**Серия Jazz — «антикризисный набор»**

Данные модели позволят Вам решать массу бытовых задач, бухгалтерия, обучающие программы и подобные. Идеальное сочетание цены и возможностей — это разумная экономия Ваших средств!

WWW.LADOGA.NET

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ., 2-Я КРАСНОАРМЕЙСКАЯ, Д.3  
ТЕЛЕФОНЫ: 316-6528, 325-8202, 316-4957****ВРЕМЯ РАБОТЫ: 10:00 ДО 20:00 БЕЗ ОБЕДА,  
ВЫХОДНОЙ — ВОСКРЕСЕНЬЕ****ПОСЕТИТЕ НАШ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ,  
РАСПОЛОЖЕННЫЙ ПО АДРЕСУ:****2-Я КРАСНОАРМЕЙСКАЯ, Д.2****ЛАДОГА**  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДОМ



# ДАРД МИССИЯ МЕССИИ

## FOREVER







ЭТО... ЭТО ТЫ?  
М-ДА... ТЫ ПОХОЖ  
НА МАЛЕНЬКОГО... !

НЕ БОГОХУЛЬСТВУЙ,  
ДОЧЬ МОЯ!  
ТЕПЕРЬ Я АНГЕЛ И ТРЕБУЮ  
СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ПОЧТЕНИЯ  
К СВОЕЙ ПЕРСОНЕ.

Я ТЕБЕ СЕЙЧАС  
ТАКОГО ПИНКА ОТВЕШУ  
СО ВСЕМ ПОЧТЕНИЕМ.  
ЧТО ТЫ ВОЗНЕСЕШЬСЯ  
ПРЯМО НА НЕБЕСА.  
К СВОЕМУ СОЗДАТЕЛЮ.

ОЙ. ДАРОЧКА.  
КАЖЕТСЯ  
У НАС ПРОБЛЕМА.  
К НАМ НАПРАВЛЯЮТСЯ  
ДВА КОПА. А У МЕНЯ  
НЕТ ДОКУМЕНТОВ.

НИЧЕТО...  
ПРЕДЪЯВИШЬ ИМ  
СВОИ ТРЯЗНЫЕ  
ПОДГУЗНИКИ.

ЭЙ ТЫ. ШЛЮХА.  
ЧТО ЭТО ЗА ДРЯНЬ С КРЫЛЫШКАМИ  
ПРЯЧЕТСЯ У ТЕБЯ ЗА СПИНОЙ?

КАК... ?  
КАК ТЫ МЕНЯ НАЗВАЛ.  
ТЫ. ТНИЛАЯ КУЧА  
ОТБРОСОВ!

ХОЧУ ОБРАТИТЬ  
ТВОЕ ВНИМАНИЕ НА ТО.  
ЧТО КРОМЕ ЛИФЧИКА И ТРУСИКОВ  
НА ТЕБЕ НЕТ НИКАКОГО ОРУЖИЯ.  
ЗРЯ ТЫ ЕМУ НАТРУБИЛА...  
ОЙ!













МНЕ МОЗГИ, СЕРДЦЕ И ПЕЧЕНЬ.  
КИШКИ И ЛЕГКИЕ МАЛЫШУ.  
А ТЕБЕ ВЕРЗИЛА. ЧТО ОСТАНЕТСЯ...  
ТЫ И ЭТОГО НЕ ЗАСЛУЖИЛ!



ОНИ ЖЕ ЕЕ СЪЕДАТ!  
ГОСПОДИ, ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?  
ЧТО? ВРАЗУМИ РАБА СВОЕГО!

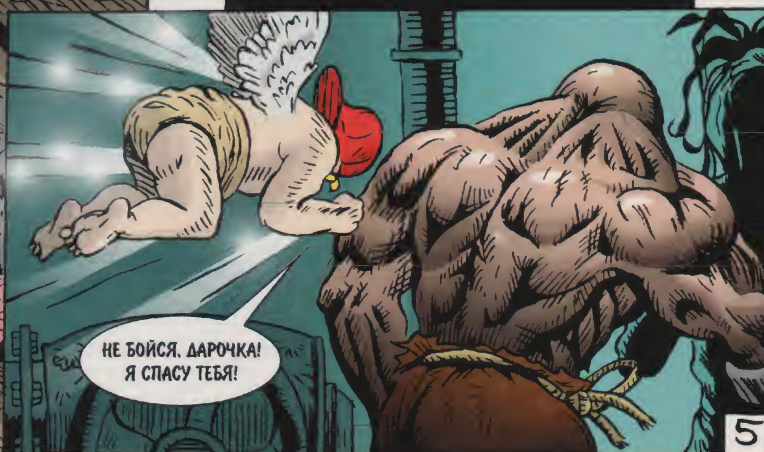


П-ПОНЯЛ!...  
СПАСИБО ТЕБЕ,  
ГОСПОДИ!



ТЫ СЛЫШАЛ?  
МНЕ ПОКАЗАЛОСЬ.  
Я УСЛЫШАЛ  
ЧЕЙ-ТО ГОЛОС...

НУ И БЕС С НИМ.  
РЕЖЬ СКОРЕЕ.  
ЖРАТЬ ОЧЕНЬ  
ХОЧЕТСЯ!



НЕ БОЙСЯ, ДАРОЧКА!  
Я СПАСУ ТЕБЯ!

5





А-А, ТАК ЭТО ТЫ  
ЧТО-ТО ТАМ БОРМОЧЕШЬ!  
ТЫ ЧТО, НЕ ДОВОЛЕН  
ОБЕЩАННОЙ ДОЛЕЙ?  
ЭТО БУНТ?...



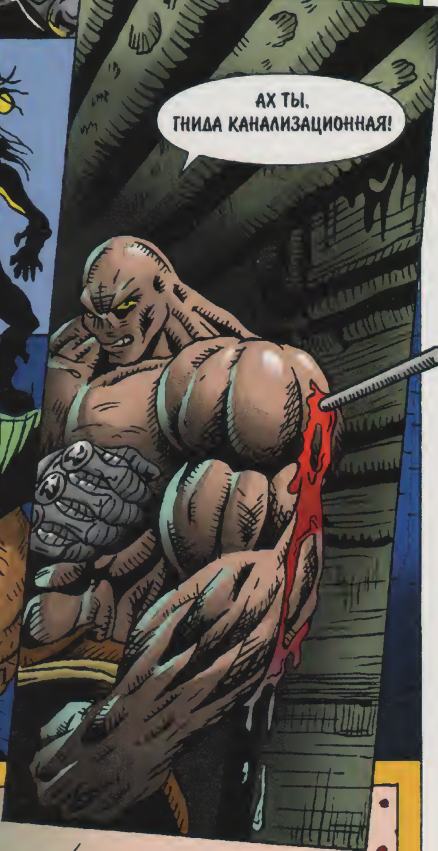
НЕДОВОЛЕН !?  
ЭТО МЯТКО СКАЗАНО!!  
УБЬЮЮЮ!!!

СТЕНЕ!



Я ВАС ВСЕХ СОЖРУ!

КРАК



АХ ТЫ,  
ТНИДА КАНАЛИЗАЦИОННАЯ!



СЛИЗНЯК!...



ТРЫЛХХ...

6.





Я... Я ЧТО-НИБУДЬ  
ПРОПУСТИЛА?

ДА ТАК.  
САМУЮ МАЛОСТЬ...  
НИЧЕТО НЕ ПОДЕЛАЕШЬ.  
САМОУБИЙСТВО.  
БЕДОЛАГА...



Я ЗНАЮ.  
КУДА НАМ НАДО ИДТИ. У ЭТОГО  
КРЕТИНА В МОЗГУ ПОЛНЫЙ БАРДАК.  
НО ПЛАН КАНАЛИЗАЦИИ ОН ЗНАЛ ЧЕТКО.  
ОДИН КОЛЛЕКТОР НАХОДИТСЯ ПРЯМО  
ПОД ЛАБОРАТОРИЯМИ FATER PRIME.  
МЕСТНОГО ДИКТАТОРА. ТАМ Я ВЛЕЗУ  
В ШКУРУ КАКОГО-НИБУДЬ ВЫСОКОГО ЧИНА.  
И МЫ ПРОЙДЕМ БЕЗ ПОМЕХ ДО ВОРОТ.  
КОТОРЫЕ ПОСТРОИЛИ ЭТИ ИДИОТЫ  
С ЦЕЛЮ ДОБРАТЬСЯ  
ДО АДА И РАЯ.

А ЕСЛИ МЫ ЧЕРЕЗ ЭТИ ВОРОТА  
ПОПАДЕМ ПРЯМИКОМ  
ЛЮЦИФЕРУ В ЛАПЫ?

НУ... ЗАТО ЕСЛИ  
ПОПАДЕМ В РАЙ.  
Я ТЕБЕ СОСТАВЛЮ  
ПРОТЕКЦИЮ!



МЕЖДУ ПРОЧИМ.  
ТЕБЕ ПОРА СМЕНИТЬ  
ПОДУЗНИК...

А ЧТО.  
В ТЕБЕ ПРОСНУЛСЯ  
МАТЕРИНСКИЙ  
ИНСТИНКТ?



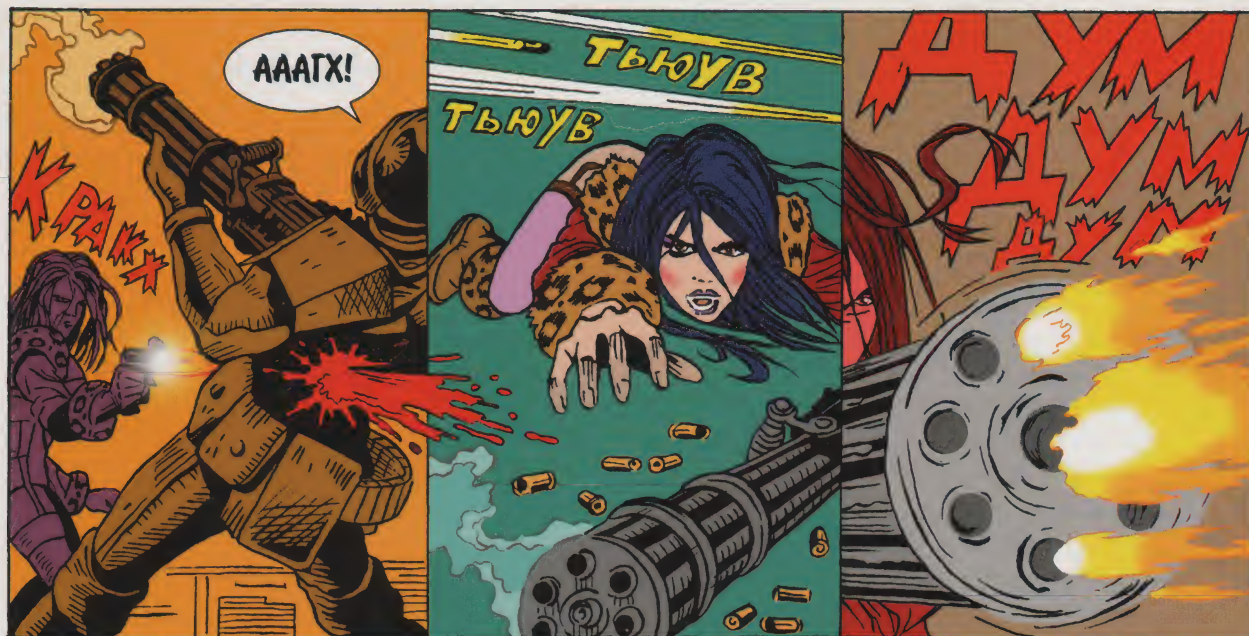
РАЗДАВЛЮ. КАК МОТЫЛЬКА!  
МАЛЕНЬКИЙ ЗАСРАНЕЦ!

ХА-ХА-ХА!









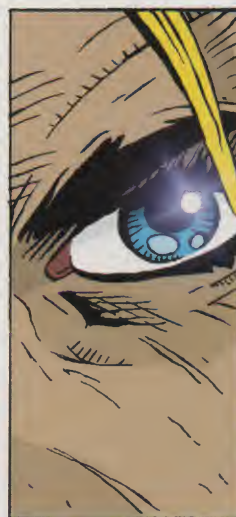


ПОЗЖЕ...

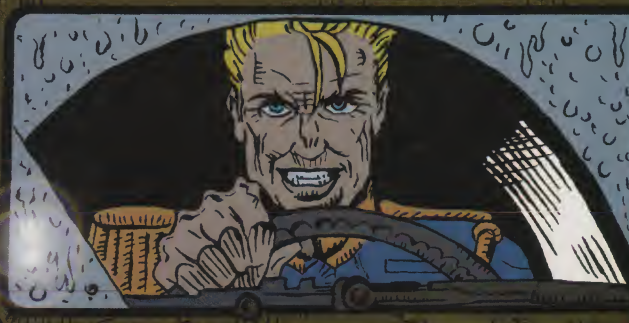
КАКОГО ДЬЯВОЛА  
ВЫ ТАМ ВОЗИТЕСЬ?  
ВЫ ЧТО, НЕ МОЖЕТЕ ПОЙМАТЬ  
ДВУХ ВШИВЫХ ПОВСТАНЦЕВ?  
Я ОТПРАВЛЮ ВАС НА ПЕРЕРАБОТКУ.  
КРЕТИНЫ БЕЗМОЗГАЕ!

НЕМЕДЛЕННО УТРОЙТЕ  
ВНУТРЕННИЕ ПОСТЫ.  
ОБЫСКАТЬ ВЕСЬ КОМПЛЕКС СНИЗУ ДОВЕРХУ!  
СНИМАЙТЕ ЛЮДЕЙ С ДРУГИХ ОБЪЕКТОВ  
И СЮДА! НЕМЕДЛЕННО!  
Я ОТПРАВЛЯЮСЬ С ДОКЛАДОМ  
К FATER PRIME.

БУДЕТ ИСПОЛНЕНО, ГОСПОДИН ГЕНЕРАЛ!  
НЕ ИЗВОЛЬТЕ БЕСПОКОИТЬСЯ. ПОЙМАЕМ!  
КУДА ИМ ДЕТЬСЯ? ВСЕ ВЫХОДЫ  
ПОД НАШИМ КОНТРОЛЕМ!



СБЕРЕГУ,  
ЕСЛИ ОБЕЩАЕШЬ  
НЕ ХВАТАТЬ  
РУКАМИ.



ВОТ ЭТО ТЕЛО ТЕБЕ ИДЕТ  
ГОРАЗДО БОЛЬШЕ. КУЛЕР.  
ПОБЕРЕГИ ЕГО ДО ВОРОТ.  
ЛАДНО?



...Не помню, писал я уже или нет, что «Ящик для Мусора» — это не так уж несерьезно. Напротив, «Ящик для Мусора» — это звучит гордо, философично звучит, драматично даже. Ведь «Ящик для Мусора» емь всему Омега, итог и где-то мораль сущего. Все на этом свете так или иначе кончается ящиком для мусора. А в игровом журнале данная рубрика вообще самая главная и всеобъемлю-

щая, потому что с точки зрения «Ящика» каждый человек — геймер, ибо каждый человек однажды сыграет... Но, признаемся, философские рассуждения о ящичной сущности бытия немного утомляют. Каждому хочется светлого чего-то, легкого, радостного — даже Краеведам-ящикокопателям. Праздника, короче, хочется! И если настоящий и реальный праздник нашим Краеведам обламывается,

то они всегда в состоянии бессмысленно и беспощадно отпраздновать даже сам факт облома, устроив в «Ящике» шабаш недюжинного интеллекта и сабантуй духа. А поскольку интеллект у Краеведов весьма недюжинный (то есть по всей планете на свободе не наберется и дюжины таких же), а дух от них весьма крепок, то результат этого мозгового парада выходит весьма революционный...

## БУДЕТ И НА НАШЕЙ УЛИЦЕ ПРАЗДНИЧЕК!

Три Краеведа назначают День Геймера



...На днях со всей нашей редакцией случилось необыкновеннейшее событие. Не то в Венеции, не то в Пальмире... в общем, в городе, у которого было столько имен, что назвать истинное уже, почитай, невозможно... происходил праздник «MegaGame», а нас, Краеведов, и всех к нам примкнувших в полном составе туда не взяли. Посидев и до дна допраздновав в виде альтернативы полдюжины тех праздников, которые всегда с тобой, мы решили, что это — к лучшему. Вот, например, германский император Вильгельм так любил разные торжества, что желал на каждой свадьбе быть невестой, а на каждых похоронах — покойником. И кончил в результате плохо. А в Пальмире, таким образом, наоборот, случились как бы похороны без покойника, и это хорошо, поскольку по всем приметам гарантирует нам долгую жизнь.

Однако слово за слово, и выяснилась грустная вещь. Геймеры — это огромная и почтенная часть нашего населения. Уж, по крайней мере, их поболее будет, чем геологов или милиционеров. А праздника геймера мы никак не могли вспомнить. Все нескладуха получалась: то праздник не у геймера (типа 8 Марта), то геймер не на празднике...

Что же, решили мы. Раз такого дня как бы нету — надо его завести. Вроде бы просто? Ан нет. Мы, Краеведы, простыми путями не ходим. Тут же, осушив еще один праздник-который-всегда, наш Питый Краевед предложил нетривиальное решение...

## ДЕНЬ СОЛИДАРНОСТИ ГЕЙМЕРА И ЧУДОВИЩ

...Ну вот почему бывают дни метеорологов, а дня стратега нету? Это крайне несправедливо! То, что геймеры — не настоящие стратеги, не может служить оправданием. Метеорологи тоже все, по большей части, не настоящие! А поэтому я предлагаю ввести-таки нужный праздник, но вовсе не день геймера. Это будет День Чудовища. Вот о ком совершенно незаслуженно забывают люди. А ведь эти героические ребята как раз те, без кого потеряют смысл почти все игры!

Под понятием «Чудовище» я понимаю не только монстров с щупальцами, им вполне может быть человек. Тот же стратег, который носит деревни вместе с их мирными жителями — явное чудовище.

Да по большей части все игроки во всех играх имеют шанс стать монстром! Что, не верите? А я могу доказать это утверждение. Вот Дюк Ньюком. Типа герой, спаситель человечества и все такое. А я сам видел, как он ногами пинал ни в чем не повинных девиц легкого поведения! Или вот какие-нибудь благородные рыцари из ролевых игр. Ходят там, старушкам помогают упертые у них вещи вернуть, всякие шахты от кобольдов очищают... Однако это вовсе не мешает им зверствовать! Вон я недавно видел одного такого гудового персонажа, который детей по репе каким-то молотком бил в пригородах Балдурс Гейта. Но нету, нету у них профессиональных праздников,

когда каждый монстр может получить заслуженные почести! Так вот, теперь такой день будет!

Первым делом этот день необходимо объявить нерабочим. А также неигручим, так как господам чудовищам необходимо отдохнуть и от чудовищности. Далее, ни один уважающий себя праздник не сможет обойтись без парада на Красной Площади, с трансляцией по центральному телевидению. Я вижу это мероприятие так: рано утром самые чудовищные персонажи традиционно залезают на мавзолей и оттуда смотрят за дальнейшим действием. Открывают парад толпы восторженных граждан, одетых в маскарадные костюмы различных злодеев и монстров. Они бодро

проходят мимо трибун с почетными гостями, размахивая разноцветными флагами и прочим барахлом. Надо сказать, что им придется идти как можно быстрее, так как сзади их будут подпирать организованные отряды различных реди-сок...

Постепенно граждане удаляются в сторону Москвы-Реки. На площади появляются выпускники школы мутантов. В это время смолкает все звуковое сопровождение и в наступившей зловеющей тишине слышится лишь тяжелое дыхание идущих. Вскоре его сменяет скрип костей зомбей и скелетов, а затем лязг металлических доспехов. Разного рода чудовища выходят на заранее отмеченные площадки и там



останавливаются. После этого появляется Дюк Ньюком на машине с откидным верхом. Он подъезжает к толпе мутантов. «Здравствуйте, товарищи Мутанты!» — говорит он. Ответом служат разноголосый вой и скрипящие вопли. Машина едет дальше, в сторону скелетов. «Здравствуйте, товарищи undead'ы!» — вопит Дюк. «Ыыыы...» — отвечают ему те зомби, у которых еще остались губы и горланье. Так главнокомандующий Ньюком проезжает мимо всей толпы разноликих монстров, здороваясь с каждой группой. После этого кто-нибудь из почетных гостей произносит проникновенную речь о достижениях в области чудовищности за последний год. Затем монстры все той же дружной толпой идут по набережной к Стрелке, где стоит чудовищный памятник. Около него каждый отряд притормаживает, и прямо в реку летят цветы. Идут мутанты — привет Петру Первому! Идут маньяки — привет Петру! А пройдут пионеры — салют Петру! (Данный Петр не имеет ничего общего с двумя тезками из состава нашей дорогой редакции. Они, конечно, тоже по-своему

монстры, но не до такой же степени! — Прим. Первого Краевода.)

Далее демонстрация движется в направлении Поклонной горы, где стоит памятник Неизвестному Змию, убитенному Георгием Победоносцем. Там все возлагают траурные венки, после чего гости расползаются по городу, что неизбежно провоцирует спонтанные массовые народные гуляния, бегания и салютные перестрелки.

Чтобы гости праздника чувствовали себя наиболее комфортно, по всей Москве должны быть выставлены пункты продажи свежей крови и прочих деликатесов, потребляемых различными тварями. Ночью на всех площадях торжественно сжигают чучела героев-чудовищеборцев, после чего все участники расходятся по домам.

Я думаю, что вскоре этот праздник будут справлять и по всему миру, а не только у нас. Так что заинтересованных личностей я призываю уже сейчас начинать рисовать плакаты и делать костюмы. Вперед товарищи, на демонстрацию! Да восславится в веках дело чудовищности!



**И**дея докладчика ужасно понравилась прежде всего Демоверсии Казакова; недавно г-н Демоверсия, наш уважаемый зиц-председатель, изучил иллюстрации к «Ящику для Мусора» (работы одного почетного Краевода-дизайнера) и с тех пор справедливо считает себя монстром. Один лишь Второй Краевед, известный своей осведомленностью, скептически заявил: «Не катит!» — «Почему не катит?» — обиделся Демоверсия. — «Что, плохи мы, что ли, для вас?»

«Наоборот!» — поспешил объяснить Второй. — «Москва не катит! Потому что Питер уже подсутился! У нас ведь нынче все самое лучшее — в Питере, верно? Вот и монстров уважить первыми там догадались».

С этими словами Второй кинул на стол фотографию. Мы посмотрели на нее и содрогнулись, один лишь Демоверсия умиленно прошептал: «Братан...»

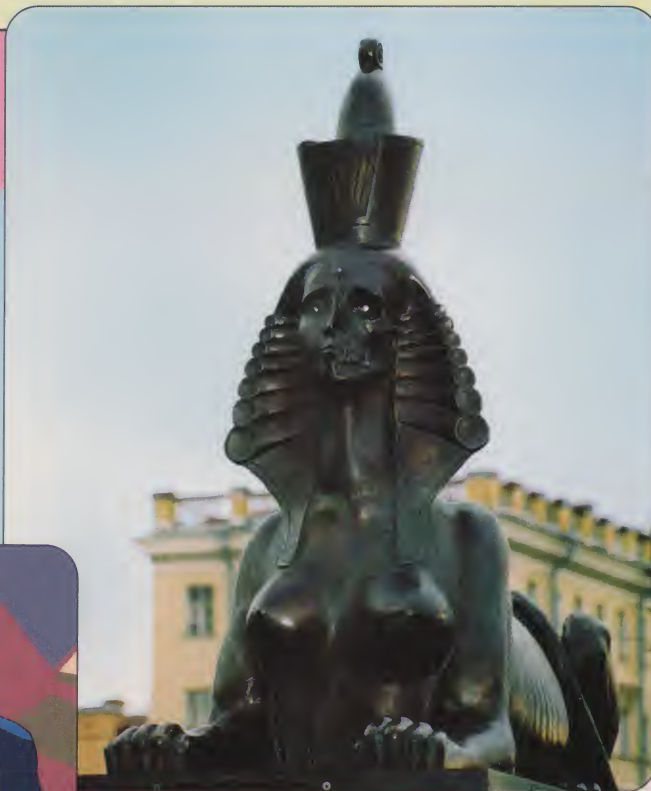
## ПАМЯТНИК ДВУЕДИНСТВУ ИГРЫ

Буду краток, так как на фото все совершенно ясно видно. До последнего времени, действительно, скульптурное увековечивание монстров и чудовищ наблюдалось только в Москве. Однако — видимо, в рамках проведения вышеупомянутого Праздника «MegaGame» — Северная столица также решила повернуться лицом к игровой обществу. Как видим, сделано это было с присущей питерской архитектуре философской глубиной. Прямолинейной кичевостью Церетели здесь и не пахнет.

Хорошо известно, что сфинкс вообще по жизни есть символ двойственности человека — одухотворенное лицо и звериное тело. В данном же случае двойственность вообще, так сказать, налицо — одна половина этого лица человеческая (то есть геймерская), вторая же изображает типичного, классического undead'a.

То есть сей монумент — символ вечного единства и борьбы двух противоположностей, геймера и монстра, которые суть одно и вместе составляют единство того сфинкса, той вечной загадки, что именуется «игрой»...

Ибо и геймер без монстра, и монстр без геймера — ничто, вместе же они — нечто большее, чем жизнь. Так что наш Питый опоздал со своим предложением — если памятники Игре уже ставят, то скоро наступит и День Чудовища...





**Н**аше благоговейное молчание было нарушено позабытым всеми Етым Краеведом, который вылез из-под трибуны, сжимая в ручках восьмой или девятый праздник-который-всегда.  
«Предложения! — ехидно пробормотал он. — Новые веяния! Да вы до потери памяти доотмечались, что ли? День Геймера в нашей стране уже давным-давно справляют, и деды ваши справляли, и вы его прекрасно знаете!»

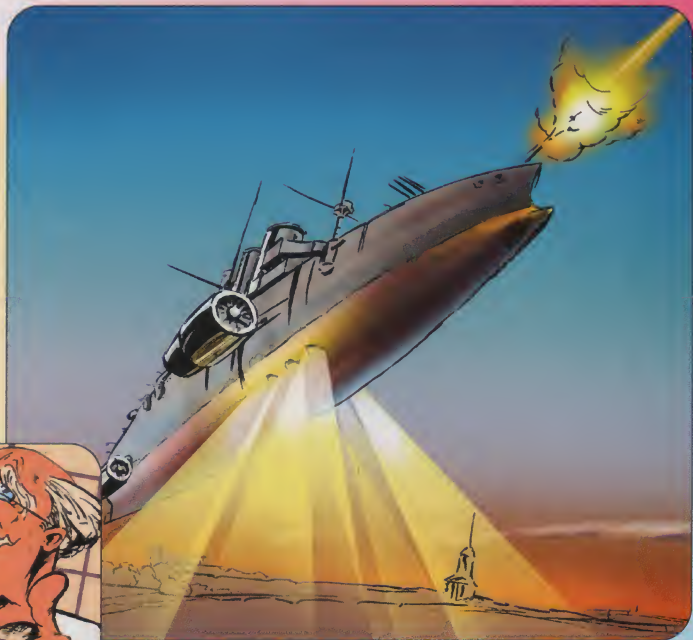
## ПРАЗДНИК НАШЕЛСЯ!

Начнем с того, что в сообщениях прессы, как всегда, вкралось множество ошибок и опечаток. Именно это и ввело вас в заблуждение. Ну с чего вы взяли, что какие-то там геймерские торжества проходили в Питере именно нынешним летом? Торжества — да, в Питере — да, геймерские — безусловно. А насчет лета и насчет нынешнего — извините. Как говорит великий профессор Фоменко, все это архивная путаница.

Действительно, что нам доподлинно известно об этом пресловутом празднике? Прежде всего, затеяло его некое известное игровое издание. Кстати, именно главный редактор этого издания, прокачав наконец в «Бальдурс Гейте» опти-

При этом участники были в основном наряжены в игровые костюмы солдат (что совершенно непонятно) и матросов (очевидно, неудачно переведенное *marines*). По Невскому проспекту и близлежащим переулкам это шествие торжественно двигалось в сторону Дворцовой площади, причем хорошая погода для создания веселого, праздничного настроения была обеспечена стрельбой из метеопушки со специального корабля, введенного в реку Неву.

Далее началось собственно веселье на Дворцовой, во время которого матерым квакуерам и ультиматорам,



мальную команду для выноса всех и вся, произнес бессмертную фразу: «Есть такая партия!». Далее начался праздник в Санкт-Петербурге с массового костюмированного шествия под флагами и транспарантами совершенно игрового содержания.



составлявшим большую часть демонстрантов, были розданы шотганы, дробовики и гранаты для проведения завершающего этапа празднеств на открытом воздухе — финала чемпионата по Quake. Финал представлял собою классическое «сражение за флаг», организованное в виде штурма Зимнего.

При этом все разговоры о каких-то «парашютистах» являются чистым анахронизмом: как известно, парашютисты так и не появились. Ниже станет ясно, что их и не могло быть: эта подробность, несомненно, вставлена позднейшим переписчиком.

Одновременно с массовыми гуляниями проходили и кулуарные торжества — заседание «Блеф-Клуба» в Смольном. Причем участ-

никам так понравилось праздновать, что означенное заседание «Блеф-Клуба» затянулось на семьдесят с лишним лет, и каждый день этих лет был Днем Геймера...

Как видим, по методу профессора Фоменко легко можно определить дату праздника. Разумеется, ни о каком 2000 годе не может быть и речи. Организовала праздник игровая газета «Искра»; проходил он 7 ноября 1917 года, и только позднейшая подтасовка документов создала ложное впечатление, что летом 2000-го тоже случилось нечто подобное. Тем более, что этим летом редакция «Искры» нигде в Питере никем замечена не была.

Таким образом, историческая справедливость восстановлена. Нам нет нужды выдумывать новый игровой праздник, ибо мы и так вот уже 83 года отмечаем День Большой Игры, Седьмое Ноября...

**«Урра-а, дорогие товарищи! — закончил свое выступление Етый. — Учение Фоменко всесильно, потому что оно учение!»**

**«Как же я раньше-то не сообразил? — забормотал умный Первый. — Все сходится! И песня эта... «Весь мир сильно мы разрушим до основания» — хор, стало быть, квакуеров; и тут вступают вторым голосом стратеги: «...а затем мы наш, мы новый мир построим»...**

**«И флаги, флаги красные! — возрыдал Демоверсия. — Какая дань справедливости! Ведь все игры на нашей, на монстрячей кроли стоят, ею держятся...»**

Одним словом, сразу стало ясно, что праздник на Дворцовой еще впереди; и вот тогда-то мы обязательно приедем в город-колыбель игровой индустрии...

При наполнении мусором данного ящика были использованы:

— тезисы бизнес-плана «Праздник Дня Чудовища на Красной Площади» Отто фон Лыжника;

— методика, предложенная в «Новой Хронологии» Николая Т. Фоменко. **MC**



# РУКИ ПРОЧЬ ОТ ПЕРСОНАЖЕЙ!

Командор Ершкамадан Выхрегло

**З**дравствуй, игровая общность! Не подумай только, что я действительно желаю тебе здравствовать, это такое выражение. Мое имя Ершкамадан Выхрегло, я являюсь командором бригады «Черный Перепад» — экстремистской организации, стоящей на страже интересов игровых персонажей. Чтобы ты сразу поняла сложившуюся обстановку и не тратила драгоценное время на выяснение того, кто мы такие, я проведу разъяснительную беседу о нашей организации, ее целях и возможностях.

Несколько лет назад мы работали в одном провинциальном игровом клубе, не будем уточнять его название, обслуживающим персоналом. Я следил за порядком, моя правая рука, полковник Бартоломей Семафор, продавал билеты, а научный консультант Чу занимался техническим обслуживанием машин. Разумеется, тогда нас звали иначе. Тогда мы в игры не играли, впрочем как и сейчас. Первое время «игры в нашей жизни» служили лишь целям обогащения. Однако, так как моя работа заключалась в постоянном хождении между

компьютерами и вышвыривании из зала игроков, у которых закончилось оплаченное время, я волей-неволей периодически обращал внимание на происходящее за стеклом монитора. А там творились черные дела. Скорбно мне вспоминать все то кровавое месиво, которое я там видел. Короче говоря, вскоре мне стало ясно, что геймеры методично истребляют интеллектуальную элиту виртуального мира. Посмотрите на факты: Биофорд — сорвана программа экспериментов доктора Мастабы по созданию кибернетических организмов, превосходящих по своим возможностям людей, которых можно было бы использовать в качестве воинов. Блейк Стоун — зверски убиты десятки ученых, пытающихся усовершенствовать человеческие организмы путем последовательных мутаций. Вульфенштейн 3d — оборван творческий путь профессора, дававшего храбрым солдатам рейха новую жизнь

(ну и что, что зомби?). Wing Commander — 126-го числа 2654 года диверсантами Земной Конфедерации был уничтожен научно-исследовательский центр

Kilrathi на одной из планет системы Бримстоун в секторе Вера. А попробуйте счесть количество загубленных исследовательских команд, посланных для изучения жизни на Земле с иных планет?

Сколько инженеров, медиков и других ученых извели подонки из X-Com'a только за то, что те принадлежали к иной цивилизации?! Вспомните бесчестные лаборатории Галактической Империи, разгром-

ленные варварами-повстанцами! А самые талантливые маги, изучающие оккультные науки? Где они? Я вам скажу где — пришли варвары с интеллектом три и ржавым железом изрубили в капусту! Приводить дальнейшие примеры систематической ликвидации лучших умов бессмысленно, каждому нормальному человеку уже все очевидно.

Когда мы впервые задумались о том уроне, который уже нанесен виртуальной цивилизации, наш разум возмущенный просто вскипел! Мы были вынуждены создать бригаду «Черный Перепад». С тех пор мы всеми путями пытались донести эту правду до широкой аудитории, но все наши протесты просто-напросто игнорировались. Ни одна газета не публиковала наши письма, в которых мы обращали внимание общественности на продолжающиеся убийства ученых. Протест, направленный нами в Организацию Объединенных Актий, вообще остался без ответа. Тогда наша бригада и встала на тропу экстремизма.

Наша организация берет на себя ответственность за многочисленные ошибки при записи сейвов, за отключения электричества на самом интересном месте. На нашем счету сотни оперативников из X-Сом, убитых путем стирания сохраненных игр. Но все эти акции не привлекли должного внимания людей к проблеме, поэтому мы переходим к следующему этапу нашей деятельности. В данный момент нами захвачен ваш кумир — Дюк Ньюком. Если вы в течение недели со дня публикации этого письма не выполните следующие требования, то каждые пять минут Дюк будет подыхать, подпрыгивая на своих же минах, руководимый полковником Бартоломеем Семафором. **МЭ**

## Ультиматум

Все геймеры немедленно прекращают истребление ученых, занимающихся любыми разработками и изысканиями в каких-либо играх. X-Сом должен быть расформирован, а все оперативники расстреляны на месте. Доктору Мастабе вернуть лабораторию. Всех игроков, замеченных в истреблении служителей науки, оштрафовать (в фонд развития «Черного Перепада»). Деньги, в мелких купюрах, должны быть переданы мне лично на станции Москва-Сортировочная. Игроков, продолжающих свои варварские деяния, расстреливать на месте. Если эти требования не будут выполнены, то ваш Дюк умрет мучительно и многократно. Если власти или любые другие личности попытаются определить местонахождение полковника Семафора и воспрепятствовать экзекуции, то спрятанный в надежном месте компьютер утопит Лару Крофт.

Я с большим прискорбием вынужден прибегнуть к таким мерам, но иного выхода, к сожалению, не вижу. Нам, простым бойцам «Черного Перепада», больно смотреть, как эти мясники истребляют последнюю надежду человечества!







Digitally yours



# FLATRON®

## МОНИТОРЫ



### **Валга**

(095) 158 0633, 129 7586,

### **КИТ Компьютер**

(095) 152 4749,

### **Банкос**

(095) 128 9022,

### **Инкотрейд**

(095) 176 2673,

### **Школа XXI Века**

(095) 785 0600,

### **Ф-Центр**

(095) 472 6401,

### **NT Computer**

(095) 755 5824



**Dina Victoria**

(095) 938 9302, 938 9305



## ПОМПЕИ

Трогательная, романтическая, увлекательнейшая история - неожиданные повороты сюжета, блестящие диалоги, любовь, интриги и дружба, море юмора - в самой драматичной и неординарной ситуации: в городе, которому суждено через несколько дней навсегда исчезнуть с лица земли.



## Выиграй поездку в Италию!

В 250 - летие начала раскопок в Помпеях фирма 1С и компания Нивал предлагают вам уникальный шанс увидеть Помпеи и другие города Италии своими глазами: Римини, Венеция, Падуя, Флоренция, Пиза, Рим, Неаполь, Сан-Марино. Подробную информацию читайте на [www.nival.com](http://www.nival.com)



**Action и приключения**  
в мире времязрешений и темпоральных вихрей



**Захватывающее**  
детективное  
расследование  
в семи эпизодах



**Классное телешоу,**  
крутые герои,  
культовый голос  
Николая Фоменко,  
жесткий action и  
леденящие кровь  
приключения.



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,  
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44  
ВЦ «Горбушка», левая аллея, д. 15, 1-й этаж  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»  
ул. М. Бирюзова, 17  
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»  
Ленинский проспект, 62/1, «Кинообитатель»  
Ореховый бульвар, д. 15, «Галерея Водолея»  
ул. Тверская, д. 8, стр. 1  
ул. 2-я Тверская-Яковлевская, 54  
ул. Исаковского, 33/1  
Олимпийский проспект, 16  
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)  
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток  
в Северном Бутово»  
ул. 8-го Марта, 10  
ул. Авиамоторная, 57  
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.  
Осенний б-р, 7, корп. 2  
Зеленоград, корп. 1106Е  
Б. Строчинский пер., 28/11  
ул. Генерала Глаголева, 26  
ул. Смольная, 24-а  
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»  
ул. Башиловская, 21  
3-й Добрынинский пер., 3/5, корп. 1  
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высо-  
ких энергий  
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1  
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1  
ул. Тверская, 25/9  
ул. Никитя Красновольская, 45, кв. 41  
Ленинский проспект, 89

Рязанский пер., 2  
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1  
ул. Тверская застава, 3  
ул. Рязанская, 27  
ул. Руставели, 1  
Савеловский ВКЦ, В23  
ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молочная Георгия»  
Университет, 2-й этаж  
ВЦ «Горбушка», 2-й этаж  
Зубовский б-р, 17, стр. 1  
Савеловский ВКЦ, В13  
ул. Земляной Вал, 2/50  
Абакан  
ул. Шаткинина, 59  
Алматы  
ул. Маркова, 44, оф. 315  
Архангельск  
ул. Тимко, 7  
Астрахань  
ул. Сазукина, 43, оф. 221  
Барнаул  
ул. Деповская, 7  
Березники  
ул. Маркова, 96Б, салон «Urmasu»  
Бишкек  
Центральный Универсальный Магазин  
Брянск  
ул. Кинская, 96Б, салон «Urmasu»  
Братск  
ул. Депутатская, 17  
Брянск  
ул. Интернационала, 2, 59  
Верхняя Пышма  
ул. Ленина, 42  
Владивосток  
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Охотинский пр-т, 140, маг. «Академкнига»  
Владимир  
ул. Московская, 11  
Домодево  
ул. Рабочая, 59А,  
Иваново  
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»  
Ижевск  
ул. Советская, 8А  
Калининград  
Ленинский пр-т, 13-15  
Киров  
ул. Московская, 12  
Краснодар  
ул. Старокубанская, 118  
ул. Красная, 43, «Дом книги»  
Красноярск  
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»  
Лангас  
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»  
Липецк  
ул. Космонавтов, 28, «Алaddin»  
Магнитогорск  
ул. Ленина, ЦУМ  
Мурманск  
ул. Ворожского, 15А  
Нефтеюганск  
«Росси» м-р, 2, д. 23  
Невинномысск  
ул. Гагарина, 55  
Нижневартовск  
ул. Менделеева, 17П  
Н. Новгород  
ул. Гордеевская, 97

ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все  
для бухгалтера»  
ул. Карла Маркса, 32  
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон  
«Гладиатор»  
Новгород  
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»  
Новосибирск  
Красный пр-т, 157/1  
Норильск  
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»  
Новгород  
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»  
Новосибирск  
Красный пр-т, 157/1  
Норильск  
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»  
Новосибирск  
ул. Киевская, 8  
Одесса  
ул. Жуковского, 34  
р-к «Котовский», пав. Е-82  
Оренбург  
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»  
Орехово-Зуево  
ул. Ленина, 44А  
Орск  
ул. Станиславского, 53  
Пермь  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»  
ул. Луначарского, 58  
ул. Большевикская, 75, оф. 200  
ул. Большевикская, 75, оф. 509  
ул. Большевикская, 101, маг. «Дева-Ком»  
ул. Борчанинова, 15

Рига  
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»  
ул. Кр. Барона, 26  
Ростов-на-Дону  
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка  
Гэндальфа»  
Самара  
ул. Минусина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция  
«АПС», 2 эт.  
С.-Петербург  
Литовский пр-т, 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-  
Телеком»  
Нарвская пл., 3, маг. «Авкс»  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж  
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютер-  
ный супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Схачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супер-  
маркет «АСКОД»;  
пр. Советский, 66, маг. «Компьютерный  
Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «MapCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MapCom»;  
ул. Народная, 16, маг. «MapCom»;  
пр. Большевиков, 3, маг. «MapCom»  
Сочи  
ул. Советская, 40  
Сургут  
ул. Майская, 6/2, Телемеркт «НП»  
Таллинн

ул. Пушкова, 16, Компьютерный салон «IBEX»  
Алтай, 12  
Тамбов  
ул. Советская, 148/45  
Тольятти  
ул. Ленинградская, 53А  
Тюмень  
ул. Геологоразведчиков, 2-58  
Улан-Удэ  
Усть-Каменогорск  
ул. Ушакова, 27, подъезд 2  
Хабаровск  
ул. Стрельникова, 10А  
Ханты-Мансийск  
ул. Калининка, 53  
Чебоксары  
ул. Хузангай, 14  
Челябинск  
ул. Энтузиастов, 12  
Свердловский пр-т, 31, компьютерный са-  
лон «BEST»  
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»  
Чита  
ул. Амурская, 91  
Электросталь  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»  
Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
Якутск  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
Ярославль  
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

### а также в фирменных магазинах Москвы:

**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домини» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроник» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рохотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, б/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1  
**Валга:** пр-т 60-летия, 20, ул. Бутырская, 7, Староименовский пер., 12/6



# КОНКУРС

## на лучшее знание техники марки GENIUS

Дорогие друзья!

Этим летом у вас есть уникальный шанс приобрести FAX/MODEM GM56PCI-L марки **Genius** и стать участником конкурса на лучшее знание техники марки Genius!

**Genius**

Вам нужно:

Купить FAX/MODEM GM56PCI-L в любом из нижеперечисленных магазинов, правильно ответить на вопросы, прислать чек на покупку и ответы до 1 сентября 2000 года по адресу: 117419, Москва, 2-ой Рощинский проезд, 8, офис 709, факс 737-6109 или E-mail: [info@bbm.ru](mailto:info@bbm.ru) с пометкой "КОНКУРС".

Если вы не смогли ответить на вопросы, но прислали чек на покупку FAX/MODEM GM56PCI-L, то ваше письмо участвует в розыгрыше остальных призов, не менее ценных.

Если у вас уже есть модем, но вы уговорили двух своих друзей участвовать в конкурсе, пишите нам, вы не останетесь внакладе!

Авторы самых интересных ответов на Специальный вопрос конкурса будут награждены дополнительно!

Все победители получают бесплатную подписку на журнал Мир ПК!



**Главный приз:**

Venus ATX – комплект для сборки  
Genius ColorPage-HR6 – сканер  
GM56PCI-L – факс-модем

**Genius**



**Мир ПК**



# ???

# ВОПРОСЫ КОНКУРСА

# ???

1. Кто является владельцем торговой марки Genius?

- ☐ Microsoft
- ☐ Genius
- ☐ KYE Systems Corp.

2. В каком году основана эта компания?

- ☐ 1983
- ☐ 1985
- ☐ 1975

3. Что не выпускается под торговой маркой Genius?

- ☐ Принтеры
- ☐ Модемы
- ☐ Сканеры

4. Где была придумана мышь?

- ☐ В компании Apple Computers
- ☐ В Стэнфордском университете
- ☐ В Гейдельбергском университете

5. Когда была придумана мышь?

- ☐ В начале 60-х
- ☐ В начале 70-х
- ☐ В начале 80-х

6. В каком году компания начала производить модемы?

- ☐ В 1996
- ☐ В 1997
- ☐ В 1999

7. Могут ли модемы Genius использоваться как автоответчик?

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Не все

Специальный вопрос:  
лучший аргумент для родителей (жены, мужа и т.д.), сомневающих  
в необходимости покупки модема



[www.genius.ru](http://www.genius.ru)

## Адреса и телефоны магазинов:

"Никс"

Москва, Звездный бульвар, д. 19; т.: 216-7001

"Ф-Центр"

Москва, ул. Мандулинская, д. 2;

т.: 205-3524, 205-3666, 205-3912

Москва, ул. Сухонская, д. 7а;

т.: 472-6401, 472-4464

Москва, ВВЦ, магазин в павильоне "Русское золото"

(первый справа от центр. входа); т.: 785-1785

Москва, ВВЦ, павильон N 71 (1 этаж); т.: 785-1785

*Внутренний 56K PCI модем с функциями передачи/приема данных и факсов*

*Чип "Lucent 1646"*

*Поддержка скорости передачи 56 Kbps данных и 14,4 Kbps факса*

*Hayes AT совместимость*

*Стандарт V.90*

*Режим автодозвона и ожидания входящего звонка*

*Автонабор и автоответ*

*Автоматическое переключение модема, факса и голоса*

*Возможность подключения микрофона и колонок*